3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！





THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.56
攻略透解
不可思议的迷宫
风来之西林DS NDS
世界传说
光之神话 PSP
勇者斗恶龙
怪兽统领者 NDS
流星洛克人 NDS
研究中心
游戏王对战怪兽GX 灵魂召唤者
潜龙谍影 掌上行动
恶魔城 迷宫画廊
玩转NDS
三大Slot1烧录卡综评
R4、EZ5、SC DS
玩转PSP
打开潘多拉魔盒
官方PS模拟器遭破解，海量PS游戏完美运行
话梅杂志&3DM-SMV

本辑特别关注



P128

系统完全解析
全迷宫难点解说
隐藏要素极限披露
全道具资料一览
心得技巧全情奉上

不可思议的迷宫

风来のシレンDS

NDS 风来之西林DS





掌机王SP 春节

为答谢广大读者对《掌机王SP》多年的支持，借着新春佳节即将来临之际。《掌机王SP》特举办"春节抽奖大行动"，全面增加奖品种类和数量，不仅有时尚掌机NDSL和PSP，还有国产掌机以及各种掌机周边，希望为节日增添一份新的喜庆，也希望为读者带来更多幸运。还不快点行动起来，奖品马上就要送到您的手中啦！

参与方式：只要在2007年1月24日前（以邮戳时间为准）剪下本辑"掌门人SP"栏目中103页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020"您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第58辑上公布，敬请关注。





抽奖大行动
二等奖
M3DSS
最新烧录卡
8名
AceKard
最新烧录卡
3名
EZ5
最新烧录卡
4名
SC-miniSD
烧录卡
2名
SC DS
最新烧录卡
2名
SCL震动版
烧录卡
4名
EWIN振动卡
10名
三等奖
北通PSP保护贴膜
BTP-6219
2名
北通PSP保护胶套
BTP-228
2名
北通PSP锂电池
BTP-6260
3名
北通PSP保护盒
BTP-226
2名
纪念奖
高乐高营养饮品
50名
本次活动赞助厂商
kensington 京仕敦 广州市京仕敦电子科技有限公司
GBalpha GBalpha（中国）有限公司
ezflash EZflash小组
acekard AceKard小组
龍漫電玩 龙漫电玩
EWIN Ewin flash小组
北通 BETOP 广州市北通电子有限公司
本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有



美术总监：吴松

本辑赠品





《西林》主题卡片



口袋光环Vol.56

目录

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准，以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E Mail投稿邮箱：pgking@263.net。

CONTENTS

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS，神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



事件 EVENT PSP成为2006年英国游戏市场主导力量



NDS越来越畅销，而PSP虽然机能强悍许多，但目前正面临极大的困境。不过Sony在接受英国《MCV》杂志采访时表示，他们相信年内可以在英国卖出100万台PSP，确保其成为英国第二畅销的游戏主机。

事实上根据统计结果来看，PSP今年在英国的销量轻松超过了PS2和Xbox360，目前已经是仅次于NDS的英国第二畅销主机。Sony英国商业部主管Kevin Jowett在采访中说道："人们经常拿我们和NDS比，因为我们都是掌机，但我们实际上是面向完全不一样的市场。PSP的营业额只有不到3亿英镑，因为我们毕竟是刚出道的主机，但我们已经获得了年长玩家的认可。"

PSP于2005年9月在英国上市，很快就成为该地区有史以来最畅销的主机。但NDS在其后迅速崛起，而UMD电影的糟糕表现也严重影响到了PSP主机的销量。不过根据英国市调公司ChartTrack的统计数据显示，2006年是真正的掌机年，而PSP已经是其中的主导力量，预计Sony在2007年还会有大动作，届时对市场还会起到很好的推动作用。Jowett说："PSP的进化比Sony推出的任何一部主机都要明显，在2007年我们将通过各种新的周边产品迎来一个新的开始。"

其实Sony在年末已经开始把加强PSP功能上的多样化放到了首要位置，包括GPS、摄像头、网络下载电影等一系列新功能也先后与玩家见面，Sony的不断努力在使玩家们从中受益的同时，也在推动着英国游戏市场的发展。

软件 SOFTWARE 机战最新作《超级机器人大战W》登陆NDS



备受期待的"《机战》系列"最近公布了NDS平台最新作《超级机器人大战W》，并且本作开发度已经高达90%，将于2007年3月1日正式发售。新作剧情分为两部，两部之间相隔了很长的时间，而本作"W"即是Double的意思(日语中Double的读法与W接近)。本作中将会有《全金属狂潮》最新作登场，并且运用NDS双屏触摸的特性，直接通过触控笔进行操作，而双屏显示在看机体资料时就无需再切换画面。本作的画面基本是《机战J》的强化版本，不过加入了一些新的画面特效，另外击破敌人时的动画也有所变化。关于本作的更多情报请关注我们下辑的详细报道。



参战作品一览

机动战士高达W 无尽的华尔兹
机动战士高达SEED
机动战士高达SEED ASTRAY
机动战士高达SEED XASTRAY
勇者王 我王凯牙
勇者王 我王凯牙FINAL
全金属狂潮系列
机动战舰NADESICO
机动战舰NADESICO剧场版
宇宙骑士
宇宙骑士 II
风暴战士
魔神皇帝
魔神皇帝 死斗！暗黑大将军
盖塔G
真・盖塔(原作漫画版)
百兽王GOLION

事件 EVENT

2006亚洲游戏展在香港成功举办



12月15日，“2006亚洲游戏展”在香港会展中心正式举行开幕仪式。本次展会是香港历年最大规模的游戏展，首日入场人数就达到62900人，到18日截止入场人数估计在350000人左右，整个展会销售额高达2500万元。大会主要参展商Sony现场发售800台PS3及银色圣诞PSP主机礼盒吸引了不少玩家通宵排队，会上还请来“GT赛车之父”山内一典。除游戏展区外，场内首次新开设了多媒体教育展区，推广香港多媒体教育事业。本次展会还设有圣诞疯逛购物等多个综合性展区，另外还举办了Cosplay及GameGirl大赛。大会还邀请到郭富城、何超仪、许怀欣、蓝奕邦等数位明星登场亮相。



软件 SOFTWARE

《口袋妖怪 钻石·珍珠》北美发售日确定！

“《口袋妖怪》系列”不仅在日本人气极高，在北美也有着大群的粉丝。而近日，这款拥有着怪兽级销量的游戏美版发售日终于确定，将会在2007年4月22日正式发售。截止2006年9月，“《口袋妖怪》系列”累计游戏销量已经超过1亿5千5百万套，每有一款新作诞生都会以可怕的速度席卷全球。该游戏的日版是在今年9月发售的。发售便长期占据了日本游戏销量排行榜的前列。美国任天堂高官表示，《钻石》和《珍珠》这两个名称代表着本作的制作必须是最好的，美国任天堂分部很有可能为GameBoy玩家提供更换NDS系列主机的服务。

另外，Pokemon公司于12月27日正式宣布，《口袋妖怪 钻石·珍珠》的累计出货数量已经突破500万套。作为系列的最新作品，《钻石·珍珠》自2006年9月28日发售以来，仅仅3个月就达到500万的出货成绩也创造了系列出货量最快的纪录。



软件 SOFTWARE

野村哲也确认2007年献上意外惊喜

Square Enix在前不久召开的Jump Festa 2007上公布了许多令人兴奋的新消息，然而对于《王国之心》这款在日本和欧美都拥有广泛支持者的大作在2007年的动向却没有透露太多的新情报。不过该系列的制作人野村哲也近日终于打破了沉默，确认“《王国之心》系列”在明年将有大手笔推出。

野村哲也近日在接受日本知名游戏杂志《FAMI通》采访时表示，“《王国之心》系列”目前正有几个项目在同时开发和策划中，其中包括游戏软件以及其他周边产业。尽管没有透露这些开发项目的具体详情，但野村哲也确认在2007年中旬，Square Enix将为玩家呈上许多意外惊喜，至于这款新作是否会诞生在掌机平台，是诞生在NDS还是PSP平台，这些也只能等野村哲也本人为我们揭晓答案了。



硬件 HARDWARE

NDS电源适配器出现质量问题



任天堂公司12月15宣布，目前在日本市场发售的约1300万台NDS系列主机中，有20万台(NDS约8万台、NDSL约12万台)的AC适配器由于生产过程中出现问题，导致质量不过关，这些适配器通电后有可能会由于过热而引起外部塑料损伤、冒烟，但任天堂公司表示由于外部塑料使用的是防火材料，因此着火的可能性非常小。

考虑到用户的使用安全，任天堂公司宣布将免费为持有这些适配器的消费者更换新的电源适配器。发生问题的适配器是由长野日本无线公司生产的，适配器上标有英文“JRC”字样，其他的两种标有“M”和“ZEBRA”的适配器质量合格。这些适配器是随2006年1月至6月出货的NDS主机以及2006年7月至10月出货的NDS L主机的同捆电源。

软件 SOFTWARE

《最终幻想战略版A2》确定登陆NDS

SQUARE ENIX

在日本举行的“Jump Festa 2007”展会上，Square Enix确认了之前透露的《最终幻想战略版A2》将会登陆NDS平台。而看一看Square Enix即将推出的软件阵容，不难发现，目前他们已经将开发重心从家用机转移到掌机，尤其将重心放在了日本本土最受欢迎的NDS平台上，款款都是重量级大作。






SE即将推出的掌机游戏：

主机	游戏名称	发售日期
NDS	《勇者斗恶龙 怪兽统领者》	2006年12月28日发售
NDS	《前线任务1st》	预定今冬发售
NDS	《美妙世界》	预定2007年发售
NDS	《最终幻想水晶编年史 命运指轮》	发售日未定
NDS	《圣剑传说 玛娜英雄》	发售日未定
NDS	《最终幻想XII 亡灵之翼》	发售日未定
NDS	《富豪街 DS》	发售日未定
NDS	《最终幻想战略版A2》	发售日未定
NDS	《勇者斗恶龙 IX》	预定2007年发售
PSP	《危机之源 最终幻想VII》	预定2007年发售
PSP	《最终幻想战略版 狮子战争》	发售日未定

SE即将推出的家用机游戏：

主机	游戏名称	发售日期
PS2	《圣剑传说4》	2006年12月21日发售
PS2	《王国之心2 Final Mix》	预定2007年春发售
Wii	《勇者斗恶龙 剑神》	预定2007年春发售
PS3	《最终幻想XIII》以及相关作品	发售日未定

软件 SOFTWARE

《噗哟噗哟！15周年纪念》卡片全面回收



SEGA于近日开始正式回收于12月14日推出的NDS方块游戏《噗哟噗哟！15周年纪念》，因为发现游戏中有存档超过255次之后就无法继续储存的不正常状况，因此将全数回收并更换为修正版，目前已经在日本开设了无偿交换窗口来接待换卡的玩家。《噗哟噗哟！15周年纪念》是“《噗哟噗哟》系列”推出15周年的纪念作品，承袭了《狂热版》的基本系统，并追加了许多新的游戏规则，支持任天堂Wi-Fi连接，可通过网路与全世界玩家对战。因为Wi-Fi联机功能的好友代码无法继承，因此全面交换后网路排行榜也将归零重新计算。另外，由于存档次数的限制，当玩家在尚未开启所有隐藏要素之前就达到255次的上限后就将无法开启剩余隐藏要素，为此SEGA特别公布了开启所有隐藏要素的隐藏指令：在游戏标题画面按住L+R键后，依序输入上、下、右、左、X、B、Y、A，听到铃声就能享受隐藏指令的乐趣了。



事件 NDS法国销量突破200万台



任天堂NDS系列掌机两年时间就在全球范围掀起一股掌机热潮，最近有关NDS系列主机的销量也是捷报频频，近日任天堂法国又对外发布，NDS、NDSL主机在法国市场的累计销量已经突破200万台。自2005年3月NDS在法国发售，到2006年6月销量才刚刚达到100万台，而在后来短短半年的时间中，销量就迅速增长一倍，由此可见这半年中NDS系列主机在法国的风行速度。任天堂法国负责人Stephan Bole表示："NDS对所有人都具有吸引力，这就是NDS主机以如此快的速度突破200万台销量的原因。在过去的数日间，NDS游戏的销量要比其他所有主机的软件销量的总和还要多，销售额也在以前所未有的速度增长。"

事件 Sony将联手亚马逊网站推出电影下载服务

SONY

在过去的两年中，Sony的UMD电影并不成功。玩家更乐意在PSP上玩游戏，而不是花40美元在PSP上看电影。然而Sony似乎并不死心，最近他们又在《经济时报》中透露，将会与亚马逊网站联手推出PSP电影下载服务。据报道，2007年初这项服务将有可能开通，它允许玩家在亚马逊网站下载电影到电脑上，然后拷贝到PSP上观看。另外Sony还将拉拢Movielink与CinemaNow，给玩家提供最新的电影下载。用PSP看电影的确是不错的选择，但制定一个合理的价格才是在市场立足的关键。

《失落的星球》手机版公布

由Capcom制作的Xbox360大作《失落的星球》已经发售，采用韩国偶像人物李秉宪肖像制作的主角，加上游戏科幻风格和华丽的战斗画面，不愧是次世代主机上的一款大作。而近日，Capcom又公开了这款游戏的手机版，手机版同样采用全3D画面制作，根据手机机能最大程度保留了原作的战斗系统及画面，绝对称得上是手机游戏中的大作。



任天堂市价总额突破4兆日元

Nintendo®

由于今年NDS的大热卖以及刚刚发售的次世代主机Wii良好的销售势头，任天堂的股价也是一路飙升，12月15日以29420日元的股价收盘，市价总额达到4兆1679亿日元，突破了4兆日元大关。排在日本上市公司的第17位。在游戏业界当中，SEGA Sammy市价为8800亿日元，Konami为4800亿日元，Bandai Namco Games为4600亿日元，Square Enix为3400亿日元，Capcom为1200亿日元。而综合性电子产业巨头Sony市价为5兆日元，只比任天堂多出1兆日元。

《变形金刚》最新作登陆NDS

Nintendo Power近日报道声称，由Michael Bay执导的电影《变形金刚》会在NDS上推出两款相关游戏，而且2007年还会推出一款Wii主机上的《变形金刚》游戏。"以电影改编的本作将允许你扮演正义或邪恶的一方，每个机器人都有独特的装备、动作、武器和变形。"不知这款经典动画改编的新作是否能重新掀起一股《变形金刚》的热潮，但这个消息一定会令不少老玩家感动不已。



《灼眼的夏娜DS》公布



小说《灼眼的夏娜》在日本可谓大受欢迎的人气作品，由其改编的动画作品自从播出后就拥有超高的人气，还被改编成游戏登陆PS2平台。而近日该系列又发布了NDS主机游戏《灼眼的夏娜DS》，本作是PS2版的移植作品，游戏类型依旧是AVG，游戏中穿插了大量的战斗，画面都是由PS2版精美CG修改而来。当然，本作还针对NDS主机特性进行了一些改进，上屏显示插画，下画面可以使用触控笔进行操作，追加了可以使用全人物战斗的剧情模式，并且可以使用原作品中从未使用过的组合战斗。本作预计2007年3月29日发售，售价将是4500日元。



日本 TOP GAMES 10 掌机软硬件周间销量榜

本次榜单上的新面孔不多，惟一进榜的新作为NDS的《健康应援食谱1000 DS菜单全集》，虽然首周销量无法与之前的《会说话的DS菜谱》相比，但相信这款游戏今后也会是一款长卖作品，累计销量应该也不会太差。主机销量方面，NDS趁着年末之势节节攀升，而PSP却由于缺乏大作支持，每周依然维持在3万台以下的低调状态之中。随着《潜龙谍影 掌上行动》、《世界传说 光之神话》等大作的发卖，相信PSP的颓势会略有扭转。

软件部分

累计时间 2006年12月4日～2006年12月10日



口袋妖怪 钻石·珍珠

ポケットモンスター ダイヤモンド・パール

周间销量 15万1036套　累计销量 352万3342套

■Nintendo ■RPG ■2006年9月28日发售 ■4800日元



NDS



时尚魔女 爱情与果实 DS收藏版

オシャレ魔女 ラブ and ベリー DSコレクション

■SEGA ■ETC ■2006年11月22日发售 ■4800日元

周间销量 6万6180套　累计销量 55万7719套　NDS



JUMP终极明星大乱斗

ジャンプアルティメットスターズ

■Nintendo ■FTG ■2006年11月23日发售 ■4800日元

周间销量 5万9804套　累计销量 30万5354套　NDS



星之卡比 多罗奇团前来拜访

星のカービィ 参上！ドロッチェ団

■Nintendo ■ACT ■2006年10月19日发售 ■4800日元

周间销量 5万4914套　累计销量 40万7286套　NDS



事到如今已难以启齿 成人常识力锻炼DS

いまさら人には聞けない 大人の常识力トレーニングDS

■Nintendo ■ETC ■2006年10月26日发售 ■3800日元

周间销量 4万7490套　累计销量 67万3460套　NDS



新超级马里奥兄弟

New スーパーマリオブラザーズ

■Nintendo ■ACT ■2006年5月25日发售 ■4800日元

周间销量 4万5298套　累计销量 348万 527套　NDS



健康应援食谱1000 DS菜单全集

健康应援レシピ1000 DS献立全集

■Nintendo ■ETC ■2006年12月7日发售 ■3800日元

周间销量 4万4298套　累计销量 4万4298套　NDS



东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS

东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 もっと脳を锻える大人のDSトレーニング

■Nintendo ■ETC ■2005年12月29日发售 ■2800日元

周间销量 3万7868套　累计销量 352万6455套　NDS



最终幻想VI Advance

ファイナルファンタジーVI アドバンス

■Square Enix ■RPG ■2006年11月30日发售 ■4800日元

周间销量 3万5508套　累计销量 17万2599套　GBA

10 欢迎来到动物之森

おいでよ どうぶつの森

■Nintendo ■AVG ■2005年11月23日发售 ■4800日元

周间销量 3万2577套　累计销量 341万2219套　NDS

硬件部分

硬件名	周间销量	2006年累计销量	总销量
NDSL	25万362台	648万3304台	648万3304台
PSP	2万8536台	169万8962台	426万4767台
GBASP	1212台	26万6383台	590万3314台
GBM	1407台	15万800台	54万5645台
NDS	650台	133万744台	643万3025台

欧美 掌机游戏排行榜 TOP 10

欧美市场扫描，关注流行趋势

英国PSP游戏销量排行榜

统计日期截止 2006 年 12 月 15 日

排名	游戏名	厂商 / 发售日	类型
1	横行霸道 罪都故事 Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar Games 2006.11.3	AVG
2	美国职业摔交联盟 2007 WWE Smackdown Vs Raw 2007	THQ 2006.12.5	SPG
3	极品飞车 卡本峡谷 Need For Speed: Carbon	EA 2006.11.3	RAC
4	职业进化足球 6 Pro Evolution Soccer 6	Konami 2006.10.27	SPG
5	FIFA 07 FIFA 07	EA 2006.9.29	SPG
6	索尼克 竞敌 Sonic Rivals	SEGA 2006.12.1	ACT
7	模拟人生 宠物情缘 The Sims 2: Pets	EA 2006.12.15	SLG
8	荣誉勋章 英雄 Medal Of Honor: Heroes	EA 2006.11.27	FPS
9	乐高星球大战 原创三部曲 Lego Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts 2006.11.10	ACT
10	铁拳 暗黑复苏 Tekken: Dark Resurrection	Namco 2006.9.15	FTG

英国NDS游戏销量排行榜

统计日期截止 2006 年 12 月 15 日

排名	游戏名	厂商 / 发售日	类型
1	成人脑锻炼 Kawashima Brain Training	Nintendo 2006.6.9	ETC
2	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006.6.30	ACT
3	快乐大脚 Happy Feet	Midway 2006.11.24	ACT
4	模拟人生 宠物情缘 The Sims 2: Pets	EA 2006.10.27	SLG
5	贝兹永恒之钻 Bratz: Forever Diamondz	THQ 2006.11.17	RPG
6	欢迎来到动物之森 Animal Crossing: Wild World	Nintendo 2006.3.31	AVG
7	口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队 Pokemon Mystery Dungeon: Blue Rescue	Nintendo 2006.11.10	RPG
8	动物园大亨 DS Zoo Tycoon DS	THQ 2006.11.11	PUZ
9	索尼克 冲刺 Sonic Rush	SEGA 2006.11.18	ACT
10	头脑补习班 Big Brain Academy	Nintendo 2006.7.7	ETC

美国PSP游戏好评榜

统计日期截止 2006 年 12 月 29 日

排名	游戏名	厂商 / 发售日	类型
1	横行霸道 自由城故事 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Games 2005.10.24	AVG
2	潜龙谍影 掌上行动 Metal Gear Solid: Portable Ops	Konami 2005.12.5	AVG
3	横行霸道 罪都故事 Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar Games 2006.10.31	ACT
4	铁拳 暗黑复苏 Tekken: Dark Resurrection	Namco 2006.7.25	FTG
5	达斯特 Daxter	SCEA 2006.3.14	ACT
6	海豹突击队 火线小组 2 SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2	SCEA 2006.11.7	ACT
7	杀戮地带 解放 Killzone: Liberation	SCEA 2006.10.31	ACT
8	打工地狱 WTF	D3 2006.10.17	PUZ
9	星球大战 致命联盟 Star Wars: Lethal Alliance	Ubisoft 2006.12.7	ACT
10	漫画英雄 终极联盟 Marvel: Ultimate Alliance	Activision 2006.10.24	ACT

美国NDS游戏好评榜

统计日期截止 2006 年 12 月 29 日

排名	游戏名	厂商 / 发售日	类型
1	最终幻想 III Final Fantasy III	SE 2006.11.14	RPG
2	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006.5.15	ACT
3	耀西岛 DS Yoshi Island DS	Nintendo 2006.11.13	ACT
4	恶魔城 废墟肖像 Castlevania: Portrait of Ruin	Konami 2006.12.5	ACT
5	欢迎来到动物之森 Animal Crossing: Wild World	Nintendo 2005.12.5	AVG
6	口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队 Pokemon Mystery Dungeon: Blue Rescue	Nintendo 2006.9.18	RPG
7	马里奥赛车 DS Mario Kart DS	Nintendo 2005.11.14	RAC
8	节拍特工 Elite Beat Agents	Nintendo 2006.11.6	PUZ
9	卡比 尖叫班 Kirby Squeak Squad	Nintendo 2006.12.6	ACT
10	口袋妖怪突击队 Pokemon Ranger	Nintendo 2006.10.30	A·RPG

澳大利亚 PSP 游戏销量排行榜

排名	游戏名	类型
1	口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队	RPG
2	极品飞车 卡本峡谷	RAC
3	家庭伙伴	AVG
4	横行霸道 自由城故事	AVG
5	汽车总动员	RAC
6	铁拳 暗黑复苏	FTG
7	乐高星球大战 原创三部曲	ACT
8	FIFA 2007	SPG
9	模拟人生 宠物情缘	SLG
10	杀戮地带 解放	ACT

统计日期截止 2006 年 12 月 10 日

澳大利亚 NDS 游戏销量排行榜

排名	游戏名	类型
1	口袋妖怪突击队	A·RPG
2	新超级马里奥兄弟	ACT
3	家庭伙伴	AVG
4	口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队	RPG
5	任天狗 吉娃娃	SLG
6	模拟人生 宠物情缘	SLG
7	小龙斯派罗	ACT
8	古惑狼聚会	PUZ
9	耀西岛 DS	ACT
10	龙骑士	ACT

统计日期截止 2006 年 12 月 10 日

文 小志 编 马修

汉化讯息台

平安夜，圣诞节，热闹而浪漫的节日里，广大掌机玩家自己的圣诞老人——汉化小组带来了节日大礼，不过大家不要玩物丧志哦，年末将至，正是学校考试频繁之际，希望大家能够全力以赴，以优异的成绩迎接假期，快乐地享受汉化游戏。

《特鲁尼克大冒险3》95%汉化版



12月18日，星组发布了GBA作品《特鲁尼克大冒险3》(本刊译做《特鲁尼克大冒险3 Advance》)的95%汉化版，发布者"绝世爱笑"提到，本作从国庆就开始汉化，前后大约用去两个半月的时间。因为汉化者此前曾经宣布会于12月13日之前发布，而由于种种原因一拖再拖，所以先放出这个95%的汉化版。目前全剧情、全道具、全迷宫战斗汉化，只有少数日文句子还未完成，但绝不影响游戏。另外汉化者也特别感谢了PGCG的九遮一村、恒星月以及许许多多一同参加汉化的朋友和给予他帮助的人，在此感谢所有参与汉化本作的人员在年末带来的GBA汉化作品。

《银河战士Prime 猎人》汉化版



在连续延期两周后，PGCG汉化组的"复活第四弹汉化游戏"终于在12月19日晚间发布，这部堪称NDS上的最佳FPS游戏，不但支持Wi-Fi对战，还附带语音聊天功能，是款非常值得一玩的佳作。

PGCG汉化组之所以选择本作进行汉化，第一是因为该系列历史悠久，游戏经典；第二就是GBA平台上的《银河战士》都被汉化了，NDS平台上的没理由不进行汉化。本作汉化人员包括翻译：Garsiazero、千夜、ekichi，破解：全球通、Pluto，润色兼测试：甲壳。发布者Pluto还特别提到，汉化过程中遇到很多问题，如之前所说的敌人无故消失BUG(这也应该是本作推迟发布的原因)，现在尽管解决了该BUG，但仍旧还有部分日文文本以及图片没能进行汉化，不过依然感谢汉化组的劳动成果。

《胜利十一人10 无处不在》完全中文版



"《WE》系列"凭借在国内的超高的人气，向来都是热门汉化最品，《WE10 UE》汉化版的推出相信也在很多人预料之中，尽管已经有了欧版汉化在前，但是刚刚推出不久的日版，也已经有了汉化版。由PSPChina论坛和完全实况网站联合汉化的《胜利十一人10 无处不在》的汉化版于12月19日在PSPChina论坛(http://bbs.pspchina.net/)发布，最初的V1.0版补丁进行了界面和菜单汉化，以及中文名和中文球队名的制作。随后的12月24日，汉化组再接再厉发布了V1.5版补丁，该版对一些文本BUG进行了修正，并实现了100%中文球员名以及全部球队中文国籍名。本作汉化人员有策划：月光下的床、叶子(完全实况)，程序：月光下的床、aeolusc，人名翻译：HP=1，队名翻译：贝壳(完全实况)，文本翻译：贝壳、天枫(完全实况)，友情支持：EMU-ZONE。

《随意拍》汉化预览版

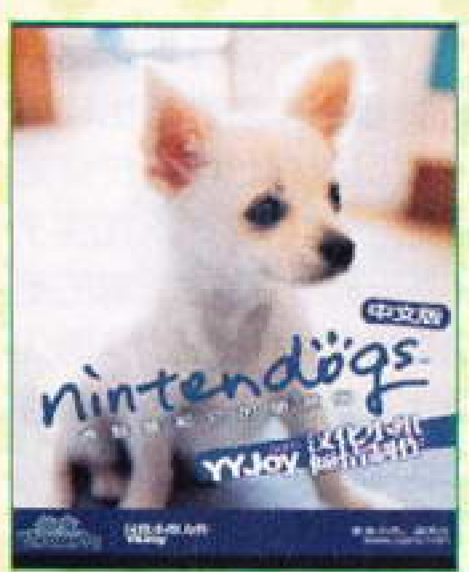
近来PSP玩家中很流行的PSP摄像头不知道大家有没有尝试，它的配套软件《随意拍》近期也被PSPChina的汉化人员汉化完毕，并放出了汉化预览版。

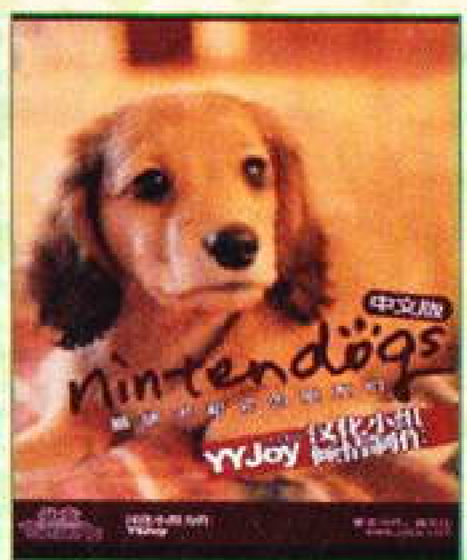
经笔者测试，游戏可以在DH0.51模拟的3.02系统下正常工作，汉化字体工整，语句通顺，对于使用摄像头的玩家来说是非常有帮助的，能够更方便地利用软件中附带的各种功能得到最大的乐趣。感谢PSPChina汉化组为大家带来的这份汉化礼物。

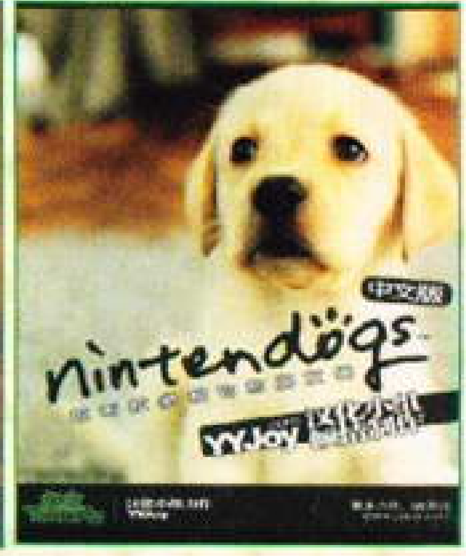
《任天狗》完全中文汉化版

圣诞节的第一份汉化礼物由YYJoy汉化组带来，12月25日，NDS上的超人气作品“《任天狗》系列”三弹连发这个消息令所有NDS玩家为之一振。

据“幺幺的任天堂”介绍，该系列的汉化实际上要追溯到《恶魔城 迷宫画郎》汉化进行之前。经过汉化组全体人员的通力合作，终于在平安夜如期发布。今年又恰恰是中国农历狗年，在狗年余下不多的日子里，这也算是汉化者对即将逝去的狗年的追忆、对即将来临的新年的一份祝福。







本作汉化人员包括解Creuset、AK47爆头王、小de、J2y、hyopo、以我之名、FFcloud、更木剑八等，感谢YYJoy全体汉化人员为玩家带来的精彩作品。

GOLDEN EYES



栏目主持 雷伊

掌机黄金眼

POCKETGAMES GOLDEN EYES

《世界传说 光之神话》是年底PSP上为数不多的大作，丰富的任务可以让玩家玩上很长时间。NDS软件阵容非常丰富，其中既有《噗哟噗哟》、《陆行鸟的魔法画册》这样的休闲小品，又有《风来之西林DS》这样的优质传统大作。人气动漫作品《银魂》在NDS上推出了游戏第二弹，但制作水平仍然相当低，只推荐给FANS玩。

POCKETGAMES

大战略 携带版2

大战略 ポータブル2

UMD■Genki■SLG■2008年12月14日■1～2人■无对应周边■352KB



PSP

画面
音效
系统

马修：“《大战略 携带版》系列”的第二作，模式很丰富，游戏的主要模式剧情模式与NDS版相同，音乐、音效都与PSP版前作没什么区别，战斗画面感觉稍细腻了些。精心制作的关卡和比前作略高的难度，使玩家在广阔的战场上展开战斗时有非常痛快的感觉。本作在各方面都表现不错，没有海战算是本作或本系列目前为止最大的不足。

8 推荐

软饼干：小幅度强化了游戏的模式，分支路线较为丰富，中东沙漠类型的地图也让玩家耳目一新。不过从游戏片头开始就始终给人一种系列前作的感觉，音乐音效几乎就没改动过，光这点就能给厂商扣个不够诚意的帽子。继承前作记录便能自由生产本作新增兵种的做法还算有点新意，弥补了音乐方面的不厚道。没有海战环节，依然是《大战略》的缺陷。

7

米格：作为系列登陆PSP的第二作，本作在游戏内容上进行了很大地丰富，分支多、模式多，庞大的战场实在很考验玩家。游戏战略模式画面继承了系列一贯作风，而在战斗模式画面上有所加强，音效听起来也很有气势，但背景音乐可就太单薄了。本作战斗地点大部分集中在中东沙漠，因此也就缺少了海战部分，实在是一个遗憾。不过游戏AI还算不错，整体来说耐玩度还是很高的。

7

世界传说 光之神话

テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー

UMD■NBGI/Alfa System■RPG■2008年12月21日■1～2人■无对应周边■352KB以上



PSP

画面
音效
系统

雷伊：虽是一款外传作品，但制作态度却比较端正。游戏以丰富的任务贯穿始终，数量众多的任务大大加强了游戏的耐玩程度，不过遗憾的是任务的重复性有些偏高，久而久之不免让人生厌。游戏的战斗继承了正统作的传统，十分爽快，打起来非常流畅。另外，虽然历代“《传说》系列”的角色出现得不算少，但总体来说还是没有预想中那么多。

7 推荐

琉璃：虽说本作不是“《传说》系列”的正传作品，但是游戏带给FANS的感动绝对不亚于其他作品。开场的2D片头维持了系列的传统，制作得相当精良。游戏中的战斗非常流畅，不论选择什么职业都能充分体验到战斗的爽快感。游戏中任务模式非常体贴，简单明了的标示让不懂日语的玩家也能轻松完成任务，但是过于单薄的主线剧情以及不停重复的任务实在是让人有些火大。

8 推荐

铭风：全3D化的《世界传说》，能看到众多“《传说》系列”中的角色以3D形式登场很让人感动。游戏中装备的改变会在角色外形上表现出来，搭配个性的角色很有乐趣。游戏的剧情比较单薄，主要的内容是完成一个个委托任务，大都是去某某迷宫杀几个敌人，或是采集一定的物品，比较无聊。战斗也有缺点，虽然很立体，但经常出现打不到人的情况。

8

噗哟噗哟15周年纪念版

Puyopuyo 15th anniversary

卡片(256M)■SEGA■PUZ■2006年12月14日■1～4人■对应任天堂Wi-Fi连接■自带记忆功能



NDS

画面 / 音效 / 系统

晓月：方块游戏中的佼佼者，简单的规则下演变出丰富局面的该系列诚然是游戏中的休闲佳品。作为系列15周年的纪念作，游戏将历代《噗哟噗哟》中的典型规则和人气角色做了汇总，而“水中噗哟”、“大回转”等游戏规则几乎将本作变成了另一个游戏，可玩性极高。本作最值得称道的就是体贴的教学模式，给玩家提供了一条通向达人之路的捷径。 **7**

雷伊：系统已经非常成熟的一款方块类游戏，爽快的连锁依然是游戏的一大乐趣，本作中首次出现的“大回转”等全新游戏规则又让游戏有了全新的刺激感。作为一款纪念性作品，游戏中的可使用人物非常丰富，性格各异的角色配以可爱的风格，使本作成为一款不可多得的休闲佳作。如果有条件与朋友对战，那么玩起来的感觉会更加热闹。 **7**

琉璃：作为系列的15周年纪念作品，本作算是融合了系列的大多数优点。而且多达22个可选择角色，让游戏的故事模式又丰富了很多。体贴的教学模式也让人能轻松学会怎样利用方块制作连锁；还能使用Wi-Fi联网体验有趣的多人联机对战模式；游戏中加入了等级划分，不论是初学者还是高手都能充分享受游戏乐趣。总而言之，本作不愧为方块作品类游戏中的佼佼者。 **7**

SNK VS. Capcom 卡片战士DS

SNK VS. Capcom カードファイターズDS

卡片(256M)■SNK Playmore■TAB■2006年12月14日■1～2人■无对应周边■自带记忆功能



NDS

画面 / 音效 / 系统

马修：集结了SNK和Capcom两大公司人气游戏角色的卡片游戏在NDS上复活！卡片上的原画风格的人物形象比NGPC版的Q版形象看起来要精彩得多。游戏的剧情一般，音效音乐则还不错，对战时的音效很好地烘托了战斗气氛，合体攻击更增添了战斗的激烈。但本作同样犯SNK游戏一样的毛病，就是总觉得游戏的平衡性有点问题。 **7** 推荐

米路：两大格斗游戏厂商合作推出的卡片战斗游戏，最大的卖点自然就在于众多人气角色的登场了。游戏中卡片达300种以上，除角色本身以外，本作的卡片战斗系统也非常完备，玩起来还是很有意思的。本作新加入的Force系统也增强了游戏的乐趣，加上合体技等战斗要素，游戏的策略性还是很不错的。本作音乐不错，配合NDS触摸屏玩起来也非常方便。 **7**

软饼干：游戏规则部分相比系列前作简化了不少，卡片战斗系统也非常完善，有着不同与“《游戏王》系列”的独特韵味。新增的系统大大地提高了游戏性，利用触控笔划动下屏进行操作也颇有意思。本作音乐方面不过不失，游戏中的战斗卡片都是由人气插画家特别绘制，非常精致细腻。 **7**

不可思议的迷宫 风来之西林DS

不思议のダンジョン 风来のシレンDS

卡片(128M)■SEGA/Chunsoft■RPG■2006年12月14日■1人■对应任天堂Wi-Fi连接■自带记忆功能

NDS

画面 / 音效 / 系统

LIKY：虽然从本质上来说还是一款移植作，但是大量的新要素以及细节上的优化让人看到了厂商的诚意。由于原作的完成度已经相当高，陷阱道、壶迷宫等特殊迷宫让游戏耐玩度已有极大保证，这次新加入的几个迷宫反而显得没什么特色。这次最令人着迷的无疑是“风来救助队”系统的引入，利用Wi-Fi救助的方式更是让玩家之间的交流大大方便了。 **9** 推荐

马修：悠扬熟悉的曲子，和风十足的美丽绘卷，让人备感清新的《西林》终于回来了！游戏将NDS的双屏功能发挥得自然到位，画面、动画的细节以及新增的要素都体现出了厂商的诚意。当然，谜题重重、每次进入都不同的迷宫没有变，冒险中的紧张刺激也一样如故。作为第九艺术，本作完好地阐述了游戏的音乐、画面、系统等各方面的完美融合。 **9** 推荐

软饼干：本作复刻自10年前的初代作品，在原故事的基础上增加了不少支线剧情和事件，使得原本已经非常耐玩的游戏更加充实饱满。不过毕竟只是10年前的游戏，以现在的眼光来评价游戏画面就是“简陋”二字。触控笔操作没按键操作来的顺手，画面四周不时出现的八个箭头也是有碍观瞻。如果你不是骨灰级的西林饭，那本作可能会让你失望。 **7**

流星洛克人

流星のロックマン

卡片(256M)■Capcom■A·RPG■2006年12月14日■1人■无对应周边■自带记忆功能



NDS

画面 音效 系统

铭风 作为“《EXE》系列”的延续，游戏在系统和战斗上都会让老玩家感到熟悉。这次分为3个版本，除了所获得的变身不同外，所取得的部分芯片也不一样。游戏对触摸屏的应用很到位，有许多地方要用到触摸屏。联结系统是一个亮点，玩家之间能通过WI-FI和FRIEND CODE进行联系，获得并使用其它版本的卡片和能力，使通信的乐趣大大增加。

米格 作为系列20周年纪念的作品，本作分为三个版本发售虽有骗钱的嫌疑，但游戏本身素质还是很不错的。游戏的冒险模式画面基本沿用了GBA版风格，而战斗模式则改为3D描绘，战斗中取消了前后移动，而只能左右平移，提高了游戏的上手度。本作系统的精髓就在于丰富的战斗芯片，三个版本还能最终变换为不同形态，从而获得新的能力和必杀攻击，FANS可不要错过。

眠月 从销量上看绝对是辜负了厂商期待的一款游戏，虽然分为三个版本发售非常不厚道，但游戏本身质量还算令人满意。《洛克人》一贯的奇幻世界观以及芯片系统依旧得到良好的继承，画面3D化以后也大幅提升了战斗时的临场感，触摸屏的使用比较得当。值得称道的是本作的三个不同版本可以利用Wi-Fi联机，获得新卡片变得容易许多。

陆行鸟与魔法画册

チョコボと魔法の絵本

卡片(512M)■Square Enix■AVG■2006年12月14日■1~4人■对应任天堂Wi-Fi连接■自带记忆功能



NDS

画面 音效 系统

铭风 游戏的画面鲜明，而音乐大都是《最终幻想》内的曲目，很有感觉。游戏的主要流程就是完成画册内一个个的游戏，让地图上出现新道路，总的来说是一款另类的小游戏集合。小游戏简单而又有趣，有着童话版的感觉。操作充分利用了NDS的机能，所有游戏都利用触控笔来操作。此外所有画册游戏还可以和朋友对战，让乐趣倍增。

琉璃 总体感觉这个游戏有些低龄向，但是陆行鸟可爱的造型还是让不少“《FF》系列”的FANS忍不住想去尝试本作。游戏的画面清新可爱，非常符合本作带给人的童话感，而且使用卡片战斗时的画面也非常有趣。本作中的迷你游戏也是一大亮点，不仅种类丰富而且玩法上也各不相同。游戏开始时可以选择汉字或假名的文字显示系统十分的体贴，玩家可以根据需要选择。

雷伊 又是一款以陆行鸟为主角的游戏。本作的类型有些类似于小游戏的合集，游戏中收录的迷你游戏类型十分丰富，玩法也多种多样，非常巧妙地利用到了NDS的功能。虽然本作是一款面向低龄玩家的小品游戏，但在画面表现上却颇有大作风范，精美的画面让人爱不释手。游戏还对应Wi-Fi连接，可以和各地的玩家们进行对战。

银魂 银时VS土方 歌舞伎町银玉大争夺战

银魂 银时VS土方 かぶき町银玉大争夺战

卡带■Banpresto■AVG■2006年12月14日■1人■对应任天堂Wi-Fi网络连接■自带记忆功能



NDS

画面 音效 系统

琉璃 本作从游戏类型到系统上都与前作大相径庭，但是这样的改变反而让人觉得不适应。虽说新的“银玉”战斗系统能充分体现原作的恶搞与吐槽的魅力，但是对于没有拜读过原作或者不懂日文的玩家就会玩得一头雾水。由于战斗的“银玉”种类过少以及战斗时重复单调的过程实在让人很容易就对游戏厌倦了。FANS向过于严重是本作的一大弊病，不是原作的死忠实在是很难玩下去。

眠月 鉴于前作那实在不怎么样的素质，笔者本以为厂商会有一点悔过之心，不过当看到本作那更加不怎么样的素质时，便幡然醒悟原来只要打着动漫的旗号，游戏素质的下限是可以无限扩展的。游戏自身系统太过FANS向，加上画面简单，战斗重复无聊。通过琉璃和笔者的双重验证，证明这是一款无论FANS或非FANS都难以坚持下去的游戏。

米格 作为一款超人气动漫改变的游戏，本作素质平平，除了保留了漫画的搞笑要素以外，其他方面几乎毫无看点。游戏画面采用3D场景配合2D人物的显示方式，独创的战斗系统虽然紧扣原作主题，但玩起来乐趣实在不怎么高。要说本作最有特色的地方就属剧情对话了，动态的人物头像在上屏晃来晃去看起来很有原作恶搞的味道。但总体上看，恐怕只有原作的死忠才能玩得下去。

耀西岛DS

◆Nintendo◆ACT◆2006年11月13日◆美版

◆1人◆自带记忆功能◆256M◆29.99美元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 **24** 游戏时间：40小时以上 文 马修



距离外传性质的《捕捉！触摸！耀西》发售两年后，耀西岛上再次演绎小恐龙拯救婴儿的传说，剧情上和以前的作品大体相同，不过加了一些新角色的新剧情——其实，任天堂的这类游戏的剧情一直都比较单薄，单薄到新游戏未发售时也能被老玩家猜到大体故事情节的地步，不过也没有什么大碍，剧情俗套了、单薄了对游戏的乐趣造不成丝毫的影响，毕竟这种游戏玩的不是剧情。和以前的拯救任务不同，这次要拯救的，并不仅仅是婴儿马里奥……

角色 蔓延到耀西岛的明星效应

说起任天堂明星，大家都能随口说出几个，其实其他的游戏公司创造的角色也不一定比任天堂的少，但任天堂会包装，经常搞一些“造星运动”，并且旧星带新星，非把流行角色打造成持久的明星品牌。这次的明星效应蔓延到了耀西岛上，婴儿时期的马里奥、碧奇公主、瓦里奥、大金刚、库巴一一登场，与之对应的，是赋予这些角色们的不同能力，并利用不同角色的不同能力来解谜——说起来，这种收集角色+切换角色解谜的游戏方式也在掌机平台上的美式解谜ACT里早已司空见惯，但日本厂商的ACT却鲜有此种设定。当然，比起那些一路收集的美式ACT，《耀西岛DS》的战斗可从来没有过冷场感过，而吸收美式ACT的解谜要素，对于不是特别强调战斗的“《耀西岛》系列”来说无疑是一成功之举。

操作 一个极端到另一个极端

前作(或者说外传)《捕捉！触摸！耀西》的操作是全触摸屏操作，虽然有创意，但也招致不少争议。本作不仅回归为初始的按键操作，还完全摈弃了触摸操作，连一些菜单指令都要按键，这样的设定对于任天堂自己的作品来说，实在是罕见且难以想象，也许是两年来玩家间有关触摸屏操作利弊的争议太多，而按键操作的动作游戏更没必要去强调触摸功能吧。即使如此，如笔者这样的NDS玩家还是会在下屏的菜单画面上习惯地用手指去点，在什么反应也没有后，还真有那么一点点的失望。也仅此而已，毕竟，实际游戏中的操作手感还是非常完美的。



画面 充满童趣的蜡笔风格

蜡笔风格的游戏画面是系列一代就奠定下的，这种风格让游戏画面看起来童趣十足，但广阔的大场景看起来仍然会觉得非常清新漂亮。实际上，本作在画面上比起前作的GBA版进化不大，但上下屏幕贯通起来，使画面看起来更加广阔。而扩大了的游戏画面也给游戏增添了一些新的解谜要素，比如投蛋，就能实实在在地感受到瞄准、发射等射击的感觉，当把天上带着金币的杂兵打下时，还真挺有成就感的。

难度 拒绝浮躁的休闲佳作

掌机游戏虽然强调轻松便携，但很多优秀的作品都要用心去体会的，这款《耀西岛DS》便是这么一款，将之囫囵吞下很难品出什么味道来，一些难点更会让被卡住的玩家着急，只有平平常常地随时拿起来玩一玩，才能真真正正地体会到游戏在难度上的适中，《耀西岛DS》就是这么一款拒绝浮躁、需要用心去体验其乐趣的休闲游戏。



“《瑞奇与叮当》系列”作为SCE的三大王牌动作游戏之一，凭借幽默诙谐的动作元素和丰富多采的收集要素，深受广大玩家们的喜爱。家用机版各代都有着超高的人气，淘气的瑞奇和古灵精怪的机器人叮当的配合堪称经典。

PSP 瑞奇与叮当 麻烦不断
Ratchet and Clank,Size Matters
◆SCEA◆ACT◆预定2007年2月27日◆美版
◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

无敌组合春节登场亮相，瑞奇与叮当联袂贺新年！

2006年E3展期间，SCE官方曾经公布过PSP版《瑞奇与叮当》新作的相关消息。本作的副标题“Size Matters”真是让人琢磨不透，单纯的翻译为“尺寸事件”可能并不能完全代表该系列的意义，而“麻烦不断”则能更形象地体现出瑞奇与叮当两人经常卷进离奇的冒险故事中。本作原定于2006年圣诞节发售，现又延期至2007年2月，想必这也是为了保证质量和出于商业考虑。

本作由新的制作小组来担纲制作，游戏风格又将重新回归系列的传统科幻风格。担任游戏开发是High Impact制作小组，尽管High Impact小组是第一次担当“《瑞奇与叮当》系列”游戏的制作工作，但他们对于“《瑞奇与叮当》系列”并不陌生，因为High Impact小组中的大部分开发人员都曾经在Insomniac工作室工作过，而Insomniac工作室则正是负责“《瑞奇与叮当》系列”前几作的制作小组。

粉碎邪恶大阴谋，搞笑活宝再战银河！

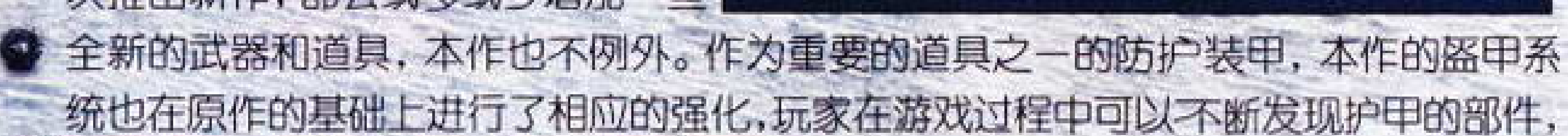
本作的故事发生在PS2版本《瑞奇与叮当3》之后，瑞奇与叮当这两个“宇宙大侠”在经历了无数次激烈战斗之后身心疲惫，为了放松身心而来到了海岛渡假。在那里他们巧遇了一位崇拜二人英雄事迹的辫子少女露娜(Luna)。露娜想以瑞奇和叮当为原形完成一篇有关英雄的论文。瑞奇与叮当这两个厚脸皮愉快地接受了小女孩的采访。谁知道不久后小女孩便被一群外表凶恶的机器人给绑架了，瑞奇与叮当便匆匆策划出了一场外星大营救，而在营救过程中他们也将逐渐察觉到危及整个宇宙的邪恶阴谋……





喧哗搞笑大乱斗，武器盔甲系统依旧是卖点！

本作的故事模式中一开始便是激烈的战斗，但由于是最初的关卡，因此难度并不算高，玩家可以在近战格斗和远距离射击武器之间切换来消灭敌人并熟悉战斗系统，而RPG游戏中武器升级等基本元素也被完整保留。按照惯例，"《瑞奇与叮当》系列"每次推出新作，都会或多或少增加一些全新的武器和道具，本作也不例外。作为重要的道具之一的防护装甲，本作的盔甲系统也在原作的基础上进行了相应的强化，玩家在游戏过程中可以不断发现护甲的部件，





在收集全套盔甲装备后可以获得额外的奖励点数，而且通过不断组合变换还可以开发出隐藏装备。这些性能各异的盔甲能良好地保护瑞奇抵御各种攻击。在故事模式和对战模式中还会出现一些交通工具，比如大脚车和瑞奇专用飞船。

双人双线作战，游戏内容得到保证！



值得一提的是，本作不会像2006年初推出的《达斯特》那样，主角与配角之间只有一名会出场，而另外一名充当看客。瑞奇的好搭档叮当此次并不只是一味地充当配角，在本作中也专门设计了许多以叮当为主人公的单机任务。叮当的单人游戏关卡不仅设置有包括车辆驾驶在内的丰富游戏模式，而且还新增了许多超酷的武器和道具。除此之外，系列一直以来具有标志性的独特幽默也得以完整保留，在PSP版中玩家将再次领略瑞奇和叮当这对活宝英雄的滑稽演出。



趣味多多的对战模式



利用PSP的无线联机功能，游戏最大支持四名玩家共同联机作战。多人模式中除了有死亡对战模式、团队死亡对战模式和夺旗模式外，还有一个全新的，被称为"Iron Lombax Challenge"的模式。



文 软饼干 美编 咕噜

PSP **全能赛车2 火线追击**
Full Auto 2: Battlelines

◆SEGA◆RAC◆预定2007年3月◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

在2006年E3游戏展期间，世嘉公司公布了一款极为火爆的战斗型赛车游戏，当时官方只确定该款游戏对应PS3这一个游戏平台。世嘉近日正式宣布本作在登陆次世代主机PS3的同时还将推出PSP版，PSP版将于明年3月推出，对于喜欢火爆赛车类玩家来说确实是个好消息。

斗车技！搞破坏！公路战争即将上演！

本作目前正由加拿大的Deep Fried Entertainment公司开发，与PS3版一样，PSP版的《全能赛车2》同样是以操纵赛车进行爽快战斗和竞速为主题的一款游戏。那极具视觉冲击力的大魄力画面，带给玩家涣然一新的感觉。本作在前作基础上增加了许多全新要素，以此来进一步强化游戏性。玩家在游戏中将驾驶各种全副武装的车辆在广阔的场景中，不光能体验到高速行驶的快感，同时还能感受到无比刺激的破坏元素。



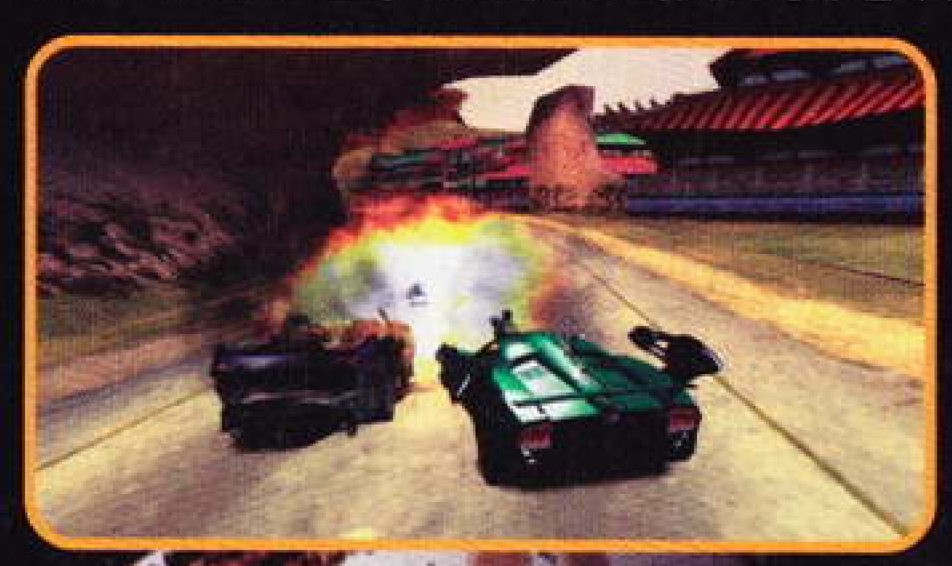
本作的灵魂——战斗！

本作获得众多名车的授权，玩家可以在游戏中选择包括普通民用车、超级跑车以及越野车在内的25种不同车型，并且可以对车辆随意进行喷涂，改变车体和轮胎尺寸，对车辆性能固件等进行改造。当然最夸张的便是能在车身上安装大威力武器，这些武器包括有M203发射装置和M60机枪，威力惊人。另外不同与PS3版的是，本作还新增了10件新武器和10辆崭新的车辆，而且在PS3版中玩家只能在车前或车后安装一件武器，而在PSP版中玩家甚至可以把武器安装在车的两侧，确实有够猛的。



高自由度的游戏方式

本作最主要的模式要属故事模式了，里面将拥有超过50个大大小小的任务。故事模式的发展并不是按照单一路线，而是和现在绝大多数赛车游戏一样，玩家在完成一个任务之后，可以随意选择其他不同的任务，很具有灵活性。玩家要经历的战斗区域大致有三个，分别是亚洲、北美和欧洲。任务不同所经历的赛道地形也不同。





可破坏的游戏场景，考验玩家反应的重要环节

本作的特色不只是使用武器直接攻击敌车，那些游戏场景也是可以好好利用的。当玩家驾车行驶在道路上时，如果发现目标车辆的话，便可以利用武器瞄准附近可破坏的建筑，击毁这些建筑后落下的碎片便能砸烂尾随你的敌对车辆。同样的，你能搞破坏，敌人也会想办法来暗算你，实在是考验判断力的环节。





优良的游戏素质，堪比所有美式赛车游戏

游戏的操作很简单，与普通赛车游戏一样，游戏手感优良，绝对能让新手玩家们操控自如。游戏画面和背景制作的非常细腻，汽车爆炸的声音逼真，这些都体现出了制作者的诚意。另外超过41首的劲爆背景音乐也是值得称赞的地方。

让人手心出汗的多人对战模式

本作的多人对战项目可谓是丰富多采，大致分为6种，设置有完全不同的战斗主题，从经典的“死亡竞赛模式”到新加入的“基地战”和“斗技场战”，尤其是“斗竞技场模式”，这个模式还支持自由组合协同作战或是进行各自为政的多人大乱斗。





文 LIKY 美编 咕噜



PSP 怪物猎人 携带版 2nd
モンスターハンターポータブル2nd

◆Capcom◆ACT◆预定2007年2月22日◆日版
◆1～4人◆记忆要求未定◆4980日元
◆对应无线LAN◆推荐玩家年龄：15岁以上

相关报道 Vol.45 P8/Vol.49 P41/Vol.51 P35/Vol.52 P25/Vol.55 P50

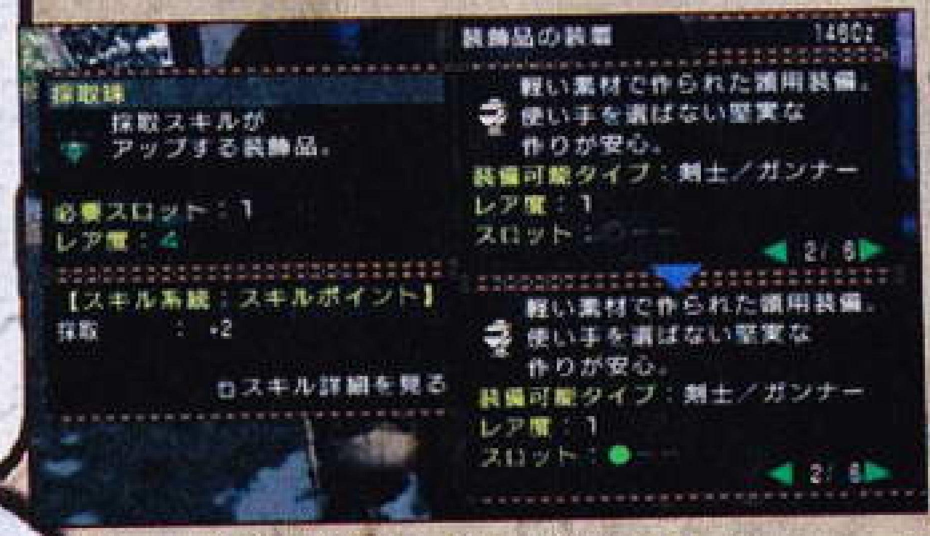
在12月16日及17日召开的"JUMP FESTA 2007"展会上，Capcom又提供了本作的试玩，试玩内容与TGS 2006上提供的试玩相同——讨伐"雌火龙"、"雪狮子王"和"炎王龙"。对于无缘展会的国内玩家而言，这又是一次流口水的记忆。不过大家应该打起精神来，因为还有不到两个月，本作就会发售了，到时候大家想怎么玩就怎么玩吧。这次给大家带来的新情报是有关技能槽和装饰品的内容，还有农场升级的要素，我们一起来关注。

技能槽和装饰品

在上一辑的"前线"中已经提到了本作新增的"技能槽"要素，这次我们来详细了解一下。本作中很多防具都有着可附加装饰品的小槽（スロット），将特定装饰品附加在这些槽上后，可以让防具获得额外的技能点。装饰品在游戏中主要就是各种技能珠，上面附加了技能点，比如提升采集技能的"采取珠"，提升钓鱼技能的"钓力珠"等等，技能珠的种类相当繁多。给防具附加装饰品必须在武器店进行，首先玩家要生产出想要的技能珠（需要特定素材和金钱），之后再才能将技能珠附加到防具上。如果觉得不满意，也可以花钱将技能珠取下，但要注意此时技能珠就会消失，而防具还在。给防具附加装饰品提高技能点的设定无疑令游戏的配装更富变化，想必广大猎人们到时候会为如何配装更加头痛了。

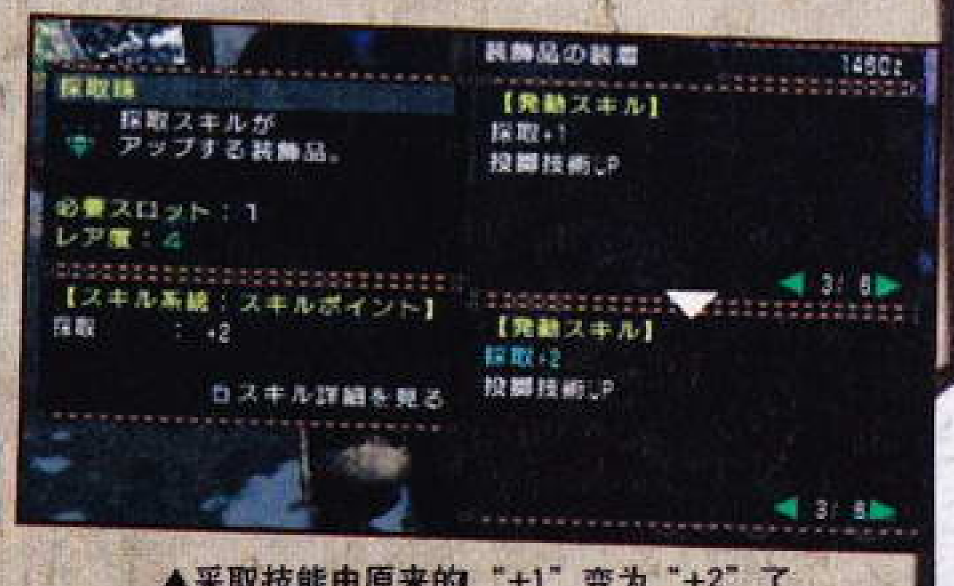


▲技能珠的种类相当多，而要想获得则需要在武器店生产，当然要消费素材和金钱。





▲给防具添加了一个"采取珠"。



▲采取技能由原来的"+1"变为"+2"了。

农场的扩建

波凯村的农场



农场是波凯村不可或缺的一个部分，猎人可以在这里采集各种素材，而赚取农场点然后扩建农场也是猎人在生活中必须经常做的一件事，因为扩建后的农场可以采集到更多的素材，为狩猎带来更多便利。这次获取农场点的方法相比前作而言更加多样，在任务中获得精算道具、完成探宝或者训练任务都可以获得农场点。而农场点不光可以用来扩建农场，还可以用来跟农场管理人交换道具，所以各位猎人一定要多多努力赚点数才行。

波凯村农场管理人，负责农场的扩建工作，猎人也可以与他交换道具。



▲在状态画面可以看到目前的农场点数（ポッケP）。



▲农场扩建后，可以增加更多的采集次数。

狩猎场公开——街道

这次的新情报公开了一个新的狩猎场景——街道，这是处于波凯村附近的一个边境地带，有着高高的城门以及防卫巨大怪物用的大炮，这些熟悉的设施不禁令人想起了老山龙，难道老山龙又要来进攻了？其实玩过 PS2 版的玩家应该对这个场景不会陌生，这是网上限定任务的场景，猎人要在这里面对浮岳龙、岩蟹等强力怪物。



▲城楼上设置的炮台专门用来对付大型怪物。



▶巨大的城楼威严高耸，不过在巨大怪物面前可能弱不禁风。

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring of Fates

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト

文 铭风 美编 紫枫

《最终幻想·水晶编年史》(简称《FFCC》)作为"《最终幻想》系列"的分支作品，以其独特世界观而在系列中独树一帜。现在系列的最新作即将在NDS上登场了。虽然世界观和NGC版相同，但本作是一款完全新作。游戏在继承了NGC版前作特色系统的基础上加入了众多适合掌机的要素，能让更多玩家能体会到这款另类《最终幻想》作品的魅力。本次前线将为大家介绍本作的两个主要的游戏模式。

NDS 最终幻想·水晶编年史 命运指轮
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring Of Fates

◆Square Enix◆A·RPG◆发售日未定◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

当水晶被染红之时，双胞胎将经历命运的残酷和孤独

Story

被邪恶的红月照耀的这颗星星被圣洁的苍之水晶所守护着
在这样一个星球上
诞生了一对拥有不可思议力量的双胞胎
但双胞胎原本幸福的命运在红月的光芒下被歪曲
所有命运都将被记录在水晶之上……

人物介绍

本作的冒险舞台是一个存在着两个水晶的神奇世界，两个水晶分别是"神圣水晶"和"封闭着邪恶之力的水晶"。在单人模式中，游戏将围绕着主角双胞胎姐弟展开。而在冒险的过程中，将有众多角色登场，下面就来介绍一下。



▲游戏的舞台是全3D的。

尤力

好奇心旺盛的库拉樊多族少年，有着正直的心。当要守护他人时就会爆发出很大的力量。

切丽卡

十分强硬的姐姐型角色，有着开朗的性格和强烈的正义感。作为先出生的姐姐，切丽卡经常开导自己的弟弟。





拉多夫

双胞胎姐弟的父亲，是个有着强壮身体和力量的战士。在妻子去世后将全部精力都放在了照顾姐弟俩身上。

米斯·克里姆

精通魔法学和药草学，教导双胞胎姐弟进行魔法的修行。

阿鲁哈那雷姆

双胞胎姐弟的炼金术老师，平时一直捧着它的壶在调和着什么。是体型很小的莉鲁族人，不过年纪可不小了。

平静的生活

主角们在父亲和师傅的教导下过着平静的生活。双胞胎在学习了武器和魔法的使用方法后也得知了水晶的存在。



◀在父亲的教导下进行砍柴练习，成功后尤力十分高兴。



▲从老师口中两人得知了红色水晶的存在。

邪恶在步步逼近

某天以邪恶红月为信仰的神殿组织得知了双胞胎的力量——能够将守护这个世界的红色水晶破坏掉，于是开始了行动。而此时在双胞胎姐弟面前，出现了和红色水晶有关的神秘少女。于是，两人的幸福童年结束了，开始了冒险……



▲在洞窟里冒险的两人受到了怪物的袭击。





▲在两人面前，突然出现了神秘的少女，她到底是什么人？

◀雷雨之夜，似乎预示着主角们的命运。

最大四人同时游戏！合力进行战斗！

《FFCC》的另一大特色就是种族，不同的种族所擅长的能力也不同。有的动作灵活，擅长用武器攻击，而有的则擅长咏唱魔法进行攻击。不同种族的角色集合在一个队伍里，发挥人物特长会令队伍实力大增。在本作的多人模式中，玩家就可以利用自己培育的角色和其他玩家一起组队，挑战一个个任务。



同心协力消灭强敌

接受王族的依赖

■国王会在游戏中给予组了队的玩家以任务，任务的内容各种各样，十分丰富。

◀和朋友集合在一起进行任务可以让游戏乐趣倍增，相信没有什么敌人是消灭不了的。



充满动作性的战斗

作为一款A·RPG，本作的战斗可是很富有动作性的。玩家可在战斗中使用各种各样的动作。同时根据种族的特性，合理利用战斗时的地形也是十分重要的。

1.攻击

利用装备的武器进行攻击，和NGC版一样，要把握时机按键才能进行连续攻击。长按攻击键后会使出必杀技，根据种族不同必杀也不一样。

2.跳跃

本作中的新动作，让战斗的动作性更大。利用地形可产生各种各样的战斗方法。

3.魔法

使用后长按按键会出现目标框，确认后会释放魔法，攻击区域内的所有敌人。

种族特性介绍

塞尔基族

擅长远距离攻击的射手种族，以弓箭作为主要武器，能够站在安全地点对我方进行援助。

尤库族

擅长魔法攻击的种族，虽然施放魔法时很容易受到敌人的攻击，但魔法的威力十分强劲。

库拉樊多族

擅长使用武器攻击，是前线战的首选角色，后援充足的话可放心地和敌人硬拼。



莉鲁族

使用神奇的壶作为主要攻击武器，能够产生各种各样的效果。

文 雷伊 美编 紫枫



卡片战斗RPG《龙珠Z 遥远的悟空传说》又有新情报公布了。这次我们将为大家介绍游戏中的四位主人公，以及游戏中的三个剧本。从目前的情报来看，游戏的内容还是很丰富的。

NDS 帝国时代 时代之王
Age of Empires: The Age of Kings

◆NBGI◆RPG◆预定2007年2月8日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

相关报道 Vol.53 P32

可以使用的四位角色



▲变身为超级赛亚人的悟空正在发动龟波气功。

孙悟空



《龙珠》的主人公，本作中将会收录他在界王星和宇宙船中接受的严苛修炼剧情。

孙悟饭

孙悟空和琪琪的儿子，虽然年纪还小，但身上却蕴藏着不输父亲的惊人力量。



▲孙悟饭有着很强的成长潜力。

短笛

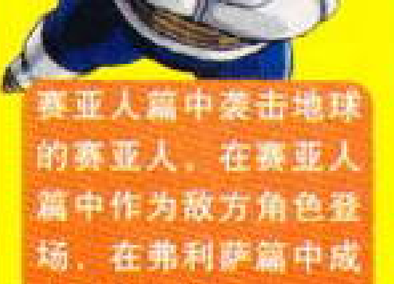


▲在弗利萨篇中，短笛将会回到自己的故乡那美克星。



曾经作为孙悟空的敌人登场，在赛亚人来袭之际与孙悟空并肩作战。

贝吉塔



赛亚人篇中袭击地球的赛亚人，在赛亚人篇中作为敌方角色登场，在弗利萨篇中成为可使用角色。



▲赛亚人的优秀战士贝吉塔拥有着超强的战斗实力。

三个剧本

赛亚人篇

▶赛亚人袭击地球，人类面临着巨大危机。

▼与赛亚人之间的激斗是本篇的主要内容。







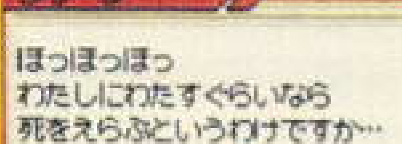
弗利萨篇



◀敌人除了弗利萨外，还有基纽特种部队。



▶在弗利萨篇中，舞台将会转到那美克星。



沙鲁篇

◀为了成为完全体，沙鲁正在寻找17号和18号，能够在他计划得逞前击败他吗？

▼在沙鲁篇中，地球人的"英雄"撒旦先生也将登场。



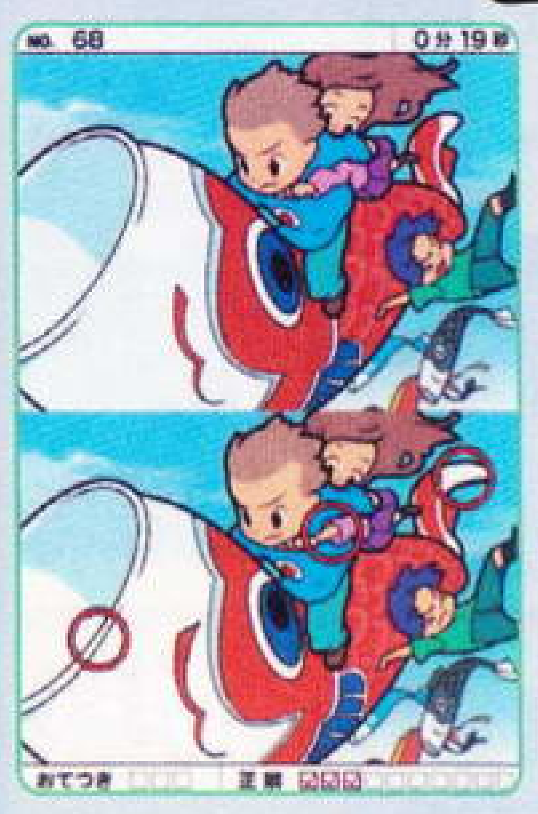
爽解！-右脳の達人- まちがいミュージアム2

NDS 右脑达人 爽解！ 找碴博物馆2
右脳達人 爽解！ まちがいミュージアム2
◆NBGI◆ETC◆预定2007年3月1日◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆3800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

2006年2月发售的《右脑达人 爽解！ 找碴博物馆》以其充分利用NDS机能的多种独特找碴方式而受到诸多玩家的喜爱。利用NDS的双屏，在两个屏幕图片的对照下进行“大家来找碴”可以说再合适不过了。现在游戏的续作即将登场，《找碴博物馆2》和前作一样，在游戏中依旧有众多图片让你挑战。

文 铭风 美编 紫枫

全新的找碴方式



爽解模式是前作的主要模式，通过各种找碴关来达到锻炼大脑的目的。在本作品中，不但所有的图片都是全新的，还在继承前作游戏方式的基础上增加了众多全新的找碴方式，让你时刻保持着新鲜感觉。

探照灯

此找碴模式出现时，下屏会一片漆黑，你什么也看不到。而此时点击下屏时被点击地点就会像被灯照射一样亮起来，不过亮光地点有限，要赶快移动来找到图片的不同点。



快门

下屏被四个方块所覆盖，上面显示着方向箭头。此时按动十字键的话，便可让相应的方块消失，这样便可开始寻找图片中的不同点了。



左右のボタンで
イラストを切り替えろ

105.6秒

图片切换

这个找碴方式中，两张图片并不会在上下屏分别显示，而只在下屏显示。此时你通过操作来让下屏的图片变换，并以此来寻找图片中的不同点。

仿效动物叫

下屏的图片被小鸟所覆盖，你完全看不清也不能选错误。要对着NDS的麦克风模仿动物的叫声来将小鸟惊飞到上屏，而趁这个时机你来找出图片中的不同点。



幻灯板

上下屏都有一部分被幻灯板所覆盖，要在下屏拖动这个板来查看图片的所有部分。下屏和上屏是冲突的，你查看了下屏时上屏相应的部分就被盖住了，对你的记忆力也是一种考验。







涂抹

前作中就有的找碴方式，将覆盖在下屏的灰尘擦掉，然后对照双屏找错。包括涂抹在内，前作中的几种找碴方式也会在本作中登场。

丰富多彩的其他模式

游戏中除了锻炼右脑的爽解模式外，还有着其他多种有趣的模式，一定能让你玩得过瘾。

全解模式

对照上下屏，找出画面中的不同点。前作中全解模式中的图片总数有150张，相信本作的图片数量也不会让大家失望。



▲全解模式的一大特色就是没有时间限制，你可放心地仔细寻找。

运势推测

前作中十分受女性玩家欢迎的模式，此模式中会出现拥有多个错误的图片，通过你的选择来判断你今天的金钱运和爱情运。

多人模式——找错

此模式可以一卡多人游戏，通过NDS的下载功能进行2～4人的联机。在游戏的时间内大家比拼谁找到的错误更多。



多人模式——限时爆炸

为只有一机和一卡的玩家们所加入的全新模式，在此模式，按照顺序一个个进行找错。此时游戏中还会有一个倒记时的炸弹，当传到谁手里炸弹爆炸的话，那人就是失败者。

文 胧月 美编 咕噜

美味しんぼDSレシピ集（仮題）

NDS 美味大挑战DS菜谱集
美味しんぼDSレシピ集
◆NBGI◆ETC◆预定2007年3月◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

当今国内的主流动漫爱好者可能并不太熟悉《美味大挑战》这部作品。这个日文原名为《美味しんぼ》的漫画原作是在日本连载20年以上的动漫常青树，单行本的发行总数超过一亿册。由于原作的中心内容是"料理"，因此也非常适合登陆NDS平台。跟随各位大厨，让我们来学习一下各式菜肴吧。

原作简介



国内的动漫爱好者更多接触到的料理题材作品应该是《中华一番》（国内译名《中华小当家》），其实《美味大挑战》亦是一部不可多得的美食作品。主角山冈士郎身为美食大师海原雄山之子，从小耳濡目染地掌握了高超的厨艺。可是痴迷美食的父亲一心扑在对料理的研究上而完全弃家庭于不顾，导致士郎的母亲郁郁而终。士郎从此跟父亲决裂，从母姓"山冈"。成为社会人的他是一家报社的记者，社长为了庆祝创社100周年准备策划一个"顶级菜谱"的企划案，而编制这个"顶级菜谱"的任务就交到了山冈士郎和栗田优子的肩上。

读者们跟随主角的行程，可以见识到各种各样的中西菜肴，包括日本菜、中国菜、欧美菜等等，其中穿插着大量精彩的料理对决，是一部烹饪爱好者不容错过的作品。

跟着游戏学做菜

游戏中将会收录原作动漫里出现的100多个菜谱。照顾到普通玩家，这些菜谱的菜肴都是可以很简单地在家庭厨房里做出的。就算你不是原作FANS，也可以照着游戏学习做菜。痴迷游戏的宅男们，向着"温柔贤淑"努力的女孩们，多掌握一项必备技能可不是坏事哦。



有什么不懂的尽管请教山冈士郎吧！

原作中的很多场景对话会在游戏里出现，山冈在教授做菜的过程中会顺带提到各种术语，玩家可以学到许多知识。



实拍的精美菜肴

本作以料理教学为主，其中出现的各种食物和食材都是实物拍摄。当玩家选择好菜谱、准备好食材和厨具后，就可以开始做菜了。画面上会出现料理的详细过程提示，同时也会有语音指导。



◀削茄子。

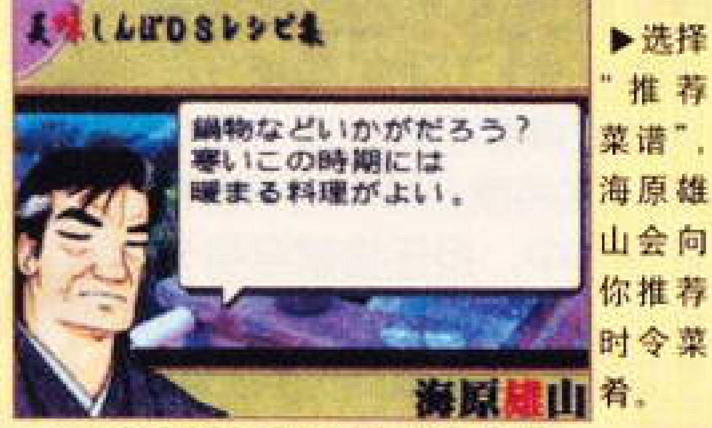
▲向着熟练厨师的目标努力吧。

◀说明文字中的用蓝色字体显示的部分，表明该词语有专门的解释。

▲开始料理前，海原雄山会给予本道菜的要点提示。

多种方法搜索菜谱

如果玩家想搜索特定的菜谱，可以利用食材、烹饪方法、类型、关键词等各种方法进行搜索。当然，你也可以选择“推荐菜谱”并根据当期的食材来搜索菜谱。

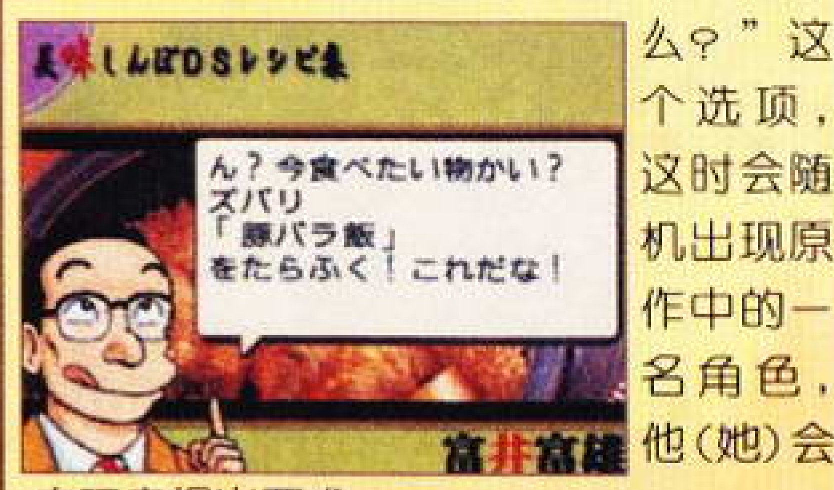


▲也可以根据烹调时间、制作难度来搜索。

▶选择“推荐菜谱”，海原雄山会向你推荐时令菜肴。

不知所措之际 不妨向大家请教

当玩家不知道下一步应当做什么菜的时候，可以选择游戏里的“那个人想吃什么？”这个选项，这时会随机出现原作中的一名角色，他(她)会向玩家提出要求。



料理备忘录

烹饪完毕后，可以利用触摸屏记录下自己的料理心得，以便下次能有所参照。当玩家融入料理的奇妙世界，便可能会为了一次一次的进步而不可自拔。

文 雷伊 美编 紫枫



NDS 逆转裁判4
逆転裁判4

◆Capcom◆AVG◆预定2007年春◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

相关报道 Vol.43 P4 / Vol.49 P72 / Vol.53 P24

《逆转裁判4》的官方网站已经于12月15日正式开启，相信离具体发售日的公布已经为时不远了。最近官方又公布了游戏中的一位全新角色，他就是将在本作中作为主人公王泥喜对手登场的检察官牙琉响也。他将在游戏中如何为难王泥喜呢？期待游戏的正式发售吧！

超级明星降临法庭！唇枪舌战再度激化！

牙琉响也

GBA的"《逆转》三部曲"中每一作都有一位全新的检察官出现，这个传统在最新正统续作《逆转裁判4》中自然也得到了保留。在本作中，担任检察官身分的是一位叫做牙琉响也的全新角色，而他身兼乐队主唱一职的双重身分也必将为游戏带来前所未有的新鲜感。



▲王泥喜看上去似乎碰到了难题，看来牙琉响也的实力果然不容小视。

王泥喜的恩师牙琉雾人的弟弟，24岁的天才检察官。除了在法庭上相当活跃外，他还是超人气摇滚乐队"牙琉冲击波"的主唱。由于拥有着天才检察官和超级明星的双重身份，因此他平时的生活非常繁忙。因为有着美妙的歌喉，即便是在法庭上与对手唇枪舌战，也能让人有余音绕梁的美感。



▲牙琉响也的动作非常酷，潇洒的一举一动令在场者陶醉。



▶牙琉响也的哥哥牙琉雾人，两人的发型十分相似。

全新系统——"看破"

玩过"《逆转》系列"的都知道，有些证人在法庭上作证时没那么老实，他们不会将案发现场发生的真相和盘托出。这时就需要玩家利用证物来指正证人有漏洞的证词，有些含糊其词的，还需要通过寻问来引出新的证词。《逆转4》中的有些证人们比系列之前作品中出现的证人都要老练了不少，他们并不会轻易就把重要证词说出来，而使法庭上的寻问陷入僵局。当遇到这种情况时，王泥喜左手的腕轮就会发生异变，使其拥有特殊能力"看破"。当证人被问到关键证词时，尽管他们嘴上并不承认，但由于紧张都会下意识地做些小动作，而"看破"系统就是用来捕捉他们小动作的一个手段。通过这个特殊能力将证人的一些"小动作"看破，就可以引导出真相。在《逆转4》刚公布的时候，制作人就曾经说过腕轮将在本作中扮演重要角色，由此可见，"看破"系统在游戏中用到的机会肯定不会少。



▲法庭审理陷入了僵局，王泥喜的腕轮开始发生异变。



▲当证人的心理发生动摇时，必然会下意识地做些小动作。



◀证人的嘴角似乎没有什么异常的小动作，画面继续向右方推移。

◀画面定格在证人的领子上，这里似乎也没什么可疑之处。



▲证人的手指似乎在下意识地翻着书，这绝对是由于心虚所至，同时画面上方开始出现新的指令。

◀点击指令后就可以指正证人，而审问也将开始迎来新的局面……

▲与哥哥相比，响也的眉宇间多了一份英武之气。

文 米格 美编 咕噜

若林史江の 株レッスン♪

Fumie Wakabayashi Stock trading Lesson

NDS 若林史江的DS股票课堂
若林史江のDS株レッスン

◆NBGI◆SLG◆预定2007年 春◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容 量未定◆价格未定
◆对应存档备份机能◆推荐玩家年龄：未定

最近NDS上以股票为话题的游戏真是越来越多，而这款《若林史江的DS股票课堂》则以美女交易师的细致讲解为亮点，由若林史江为你点评股票炒作的绝招，即使你是一名门外汉，也能通过这款游戏感悟到炒股的精髓！

若林史江 档案



对股市有着奇特洞悉力、引人注目的股票交易师、金融顾问，这位精英女性不但有自己的官方网站，而且还活跃于电视、广播的诸多栏目。

将自己置身于学习炒股知识的快乐中！

由活跃在股市第一线的年轻女性交易师若林史江来为你讲解股票买卖的奥秘，一个让你轻松理解股市运作的模拟游戏。本作的5个股票交易所由网络证券协力制作的，有着同真实世界相同的股票买卖界面。在拥有与现实世界相同的股票买卖的环境中推动着游戏一步步进行。实践性的知识以及股票买卖必要的临场感，让你置身其中，更有效地体会股票交易的过程。

入门者从这里开始！人生中的股票第一课

"人生中的股票第一课"将会从教程模式入手，教会玩家各种股票基础知识。游戏中登场的5个证券交易所可是各有优劣的哦。



▲登场的5个公司都有着不同的长处，首先我们要掌握这一要点。

第一课的课程
- 理解游戏进行的方法
- 学习股票的基础知识
- 把握各个证券交易所的特征并作出适合的选择



▲玩家炒股的过程将沿着实际股票买卖的步骤一步步进行，让玩家从亲身体验中获得炒股不可欠缺的各种知识和感觉。



炒股女专家的建议，对股票小白而言将是最大的福音！

好戏正式上演！股票实践课程开始

"股票实践课程"中，将采用与现实相同的股票交易进程，这是本作的主要模式。观察市场动向再决定购买的股票，这些操作和实际买卖过程完全一样哦！

股票交易流程

从新闻中获得市场各种动态
↓
选择证券交易市场
↓
即时模式的股票买卖过程
↓
1天后即可确认交易是否成功
↓
向着下一天继续前进！

▲与现实世界相同，游戏中也会有各种事件发生，并对市场造成各种影响。参考若林女士的建议来决定购买的股票吧！

▼采用了与真实证券交易所完全相同的股票购买界面，更有助于玩家将来踏入真实股市。





NDS SNK VS. Capcom 卡片战士DS

SNK VS. Capcom カードファイターズDS

◆SNK Playmore◆TAB◆2006年12月14日◆日版
◆1－2人◆自带记忆功能◆256M◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

远在上个世纪，前SNK在自家的掌机NGPC上推出过一款包含了SNK和Capcom两公司众多人物的卡片游戏《激突卡片战士 SNK vs Capcom》，游戏囊括了当时SNK和Capcom两家公司几乎所有当红的游戏人物，其阵容之豪华前所未有。只可惜NGPC的普及率很低，不少玩家对这款游戏都是只闻其名未见其实。不过在SNK Playmore的努力下《卡片战士》重新复活，而且这次的新作更是收录了两家公司40余款游戏中的人物，卡片的数量也达到了400张，根据NDS的特点，更加入了方便的“拖拽式”操作方式，NDS平台上的喧哗卡片斗剧的开始了！

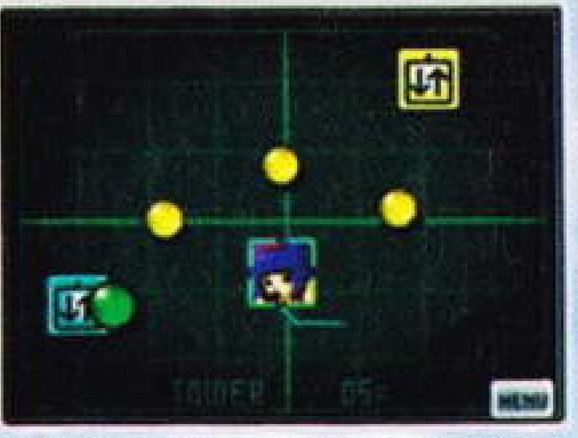
文 Nebel　编 马修　美编 紫枫

流程梗概

一场新的卡片战士大赛在新建成的“卡片之塔”中展开了，主角泰基作为候补选手参加了这场大赛。可是来到现场才发现，负责管理整个比赛的超级电脑MAX利用每位正式选手都有的卡片管理装置“马克西姆”，将所有选手都进行了洗脑并控制了他们，并且宣布要利用卡片来征服世界，泰基因为是候补选手没有被MAX计算在洗脑的范围内。现在，只有他能够拯救卡片之塔中被洗脑的战士们，阻止MAX，并找出幕后的黑手……

游戏的流程很简单：攀登卡片之塔，在塔的每层都会遇到数量不等的对手，他们都是被洗脑的卡片战士，个个都红着眼睛神智不清的样子。在游戏的下屏以红色的圆点表示，点击圆点就能进行战斗。将楼层中的卡片战士全部击败后，本层的BOSS会出现，击败BOSS才能前往更高的楼层，整个游戏的流程大抵如此。





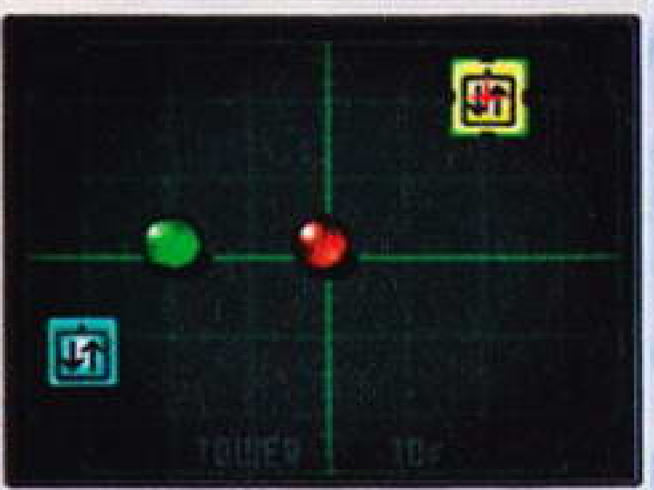
不过途中会三次遇到一个叫嚣着要组“囊括全世界的美少女”套牌的家伙，每次他都会向玩家索要随机的卡片，如果不给他就无法继续前进。要是不和朋友联机交换，这些卡片还是很不好找的。幸而一些楼层中会遇到贩卖卡片的商店，店中可以买到由随机5张卡片组成一套的卡片包，或是随机的单张卡片，运气好的话可以买到他所要的卡片。这里可以祭起S/L大法，在购买卡片前存盘，如果没有开出想要的卡片就关机重启，每次进入游戏卡片都会再次随机生成。

有些楼层中会有蓝色、黄色两部电梯，分别表示SNK和Capcom的分支路线，两条路线是

互斥的，不过并不会影响卡片的收集。另外一些楼层中还有一些对玩家没有敌意的卡片战士，在他们那里可以用手中多余的卡片来交换其他卡片，不过交换来的卡片不一定就比原来的好用。和交换者同一楼层的还有卡片处理机，投入8张不想要的卡片就能换到一张随机生成的新卡片，质量也没有保证，个人感觉这两种方法没有在商店中购买新卡有效。

卡片之塔的第10层是个赌城，有四名兔女郎打扮的卡片战士。和她们战斗时分别需要以单张的卡片、未开封的卡片包和金钱为赌注，如果获胜就能拿到对手的赌注，是个赚钱、赚卡的好去处。尤其是本层的BOSS，每次战斗的赌注是2000CP，再加上获胜时本身收入的900CP，一次战斗就能有2900CP入手，即使在后期也是赚钱的好去处。

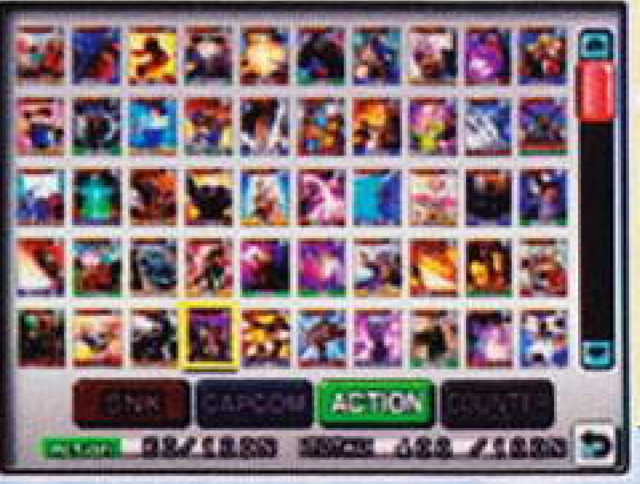




卡片系统介绍

本作有400张卡片，共分为3类：动作卡、反击卡和人物卡。游戏中大多数时候上屏都用来显示卡片的内容，这时按L和R键可以翻页，以查阅更多关于卡片的信息。和前作的Q版人物形象不同，本作中卡片上的图片基本都是按各游戏原画中的比例绘制的，精美而不失帅气。尤其是稀有度为A或S级的卡片，更是由Falcoon等等的知名画师绘制，让人真的很想拥有一套呢。





动作卡
アクションカード

动作卡是一次性带来某种效果的卡片，使用后就要丢弃到弃牌场中。每张动作卡都包括发动费用(发动コスト)、属性和稀有度(レアリティ)三个参数。发动费用是使用这张卡片需要支付的"能量"(见下文)；属性则是这张卡片能够产出能量的颜色；卡片稀有度则正如字面的意思是卡片的罕见程度，不过卡片的稀有度和强度未必成正比。

反击卡
カウンターカード

反击卡和动作卡一样，都是直接产生效果的卡片。它和动作卡惟一的区别就是动作卡只能在自己的回合中使用；而反击卡只能在对手的回合中，在对手宣告攻击后才能使用。

人物卡
キャラクターカード

游戏中的人物卡分为SNK和Capcom两派，是整个卡片战斗的主力，包括登场费用(登场コスト)、属性、稀有度、BP、HP、产出能量和特有异能(アビリティ)等参数。在支付了人物的登场费用后，这张人物卡片就会留在场上帮助玩家作战。HP表示人物能够承受多少伤害，HP为0时角色就会被K.O掉并且放入弃牌场；BP表示人物的攻击力，也就是人物能够造成多大的伤害。





特有异能

特有异能是人物卡特有的参数，是除了攻击和防御外的特殊能力，多数异能都需要支付能量才能发动。每张人物卡的图片左上方都会有一个圆形的区域，如果这个地方是空的，说明人物没有特殊的能力；如果这里有△、○或□三种符号其中之一，则表示人物是有异能的。△表示的是进场式异能，在玩家支付了人物卡的费用使其登场时，可以自由选择异能是否发动，支付发动费用后即可发动；○表示的是触发式异能，触发式异能都有一个发动的条件，无论任何情况下，只要满足条件该异能就一定会被触发，发动用的能量也会自动支付（能量不足时不会触发），不受玩家控制，有些触发性异能是负面的，例如K.O己方其他的人物卡等等，需要注意；□表示启动式异能，启动式异能只能在自己的回合中由玩家选择，在支付费用后就能发动，使用过启动式异能的人物会进入硬直状态，回合内不能再进行其他行动，由于启动式异能可以每个回合反复使用，所以很多都比较实用。





1.玩家的HP、回合数和对手的HP，将对方牌手的生命削减到零就能获胜，反之亦然。一般的战斗中敌我双方都有2000点的HP，而一些BOSS战中双方则是3000点HP，这时可能就需要改变战术了。

2.当前选择的卡片的详细信息，按L或R翻页可以看到卡片的费用、效果、背景介绍等资料。大多背景介绍文字都是用一种调侃的笔调写成，非常有意思。

3.玩家的能量数。

4.山札，也就是玩家的牌库，由固定数量50张卡片组成。在玩家的第一个回合中，玩家从中抓6张卡片开始战斗，以后每个回合开始时都会自动抓一张卡片。需要注意的是，抓空了会被判负。

5.手札，玩家的手牌。卡片从牌库中抓入手牌后才可以使用，在手牌用空的时候就什么卡片都无法使用了，不过好在有很多可以让玩家抓牌的卡片存在。手牌的上限是8张，如果在玩家回合结束时，手中的卡片多于8张，则需要自己选择丢弃一些卡片，直到剩8张为止。

6.弃牌场，所有使用过的动作卡、反击卡和被K.O的人物卡都会放在这里，这里的卡片可以随时查阅。

7.玩家的场上区域，一共有8个空位，玩家选择手牌中的人物卡再选择“登场”命令，或者用触控笔直接将卡片拖拽到空位中，再支付费用就能让人物卡登场了。玩家的人物卡登场后会占据一个空位。在人物卡下面的黄色槽大略地表示了人物的HP状况。

8.命令按钮，在玩家的回合结束时要点击这里的“结束”按钮来结束自己的回合，在玩家选择

人物卡攻击后点击这里的“攻击宣言”来宣告攻击，而在被攻击时选择防御者后也要点击这里的“防御宣言”来宣告防御。

9.当前选择卡片的名称、属性颜色、HP及BP情况，由于游戏中上屏显示的是卡片的基础数据，人物卡的HP、BP的变化在上屏无法体现，所以想了解卡片当前的数值情况只能看这里。人物卡的HP存在上限；HP的数值不会大于上屏显示的基础数值；BP则没有上限可以强化，但是最低值为100。

10.使用区域，玩家可以直接将手牌中的动作、反击卡片拖拽到这里来使用，不必非要点击卡片再选择菜单了。在调动人物卡攻击或防御时也可以直接将卡片拖到这里来，十分方便。

11.对手的区域，对手的能量数、场上人物卡可以随时查阅，但是牌库、手牌和弃牌场则不能翻看。

能量系统介绍



能量(フォース)在游戏中是个重要的概念，使用卡片、启动异能、合体攻击和援护……几乎玩家的每一个动作都需要消耗能量。能量分为5种颜色，分别是白、红、蓝、黄、绿。其中白色能量可以用任意其他颜色的能量来代替，例如在需要支付3个白色能量的时候，用两个红色能量和一个蓝色能量也是可以的。但是白色能量不能代替其他四种颜色，其他四种颜色间也不能互相代替。在需要支付能量的时候，下屏上会显示一个支付界面，只要把相应颜色的能量拖拽到相应的位置就可以了。能量的来源一共有5种：

1.在玩家的第一个回合开始时会自动获得三个白色能量，以后每回合开始时自动获得一个白色能量。

2.在玩家的回合开始时，场上每张由玩家操控的人物卡会提供给玩家一个能量，能量的颜色就是该人物卡属性的颜色。

3.在玩家的回合中，选择没有硬直的人物卡，会出现“フォース”的选项，选择该项后人物会进入硬直状态并且给主角提供能量，具体的颜色和个数就是人物卡产出能量(产出フォース)中的数量。一般来说，普通的卡片都是产出一个能量，而稀有度A级和S级的人物会产出两个能量，更有一些特殊的人物能够一次产出三个以上的能量。

4.在玩家的回合中，选择自己的手牌，会出现“丢弃”的选项，将卡片丢弃到弃牌场的同时，也能获得一个和卡片的属性相同颜色的能量，而且无论人物卡、动作卡还是反击卡都可以通过丢弃获得能量。

5.一些动作卡、反击卡以及人物的异能也能直接带来能量。

战斗规则





游戏和其他卡片游戏一样是回合制，在战斗开始前，双方玩家要摇骰子比大小来选择先手和后手。在先手玩家的回合中，玩家可以通过丢弃手牌等方法获得能量，并支付费用来使用动作卡和人物卡。需要注意的是，人物卡在登场的时候是处于硬直状态中的，其他使用过启动式异能或是攻击过的人物卡也都会处于硬直状态，什么也做不了。直到该玩家的下个回合开始时，它们才能从硬直状态中恢复。

在使用动作卡和人物卡的同时，玩家可以使用场上未硬直的人物卡来攻击，点选卡片并选择“进攻”命令或是将卡片拖拽至使用区域就可以了，卡片上也会出现“ATK”字样，不过进攻方并不能具体选择攻击对方的哪张卡片或是对手本身。在所有攻击命令都下达后，就可以点击“攻击宣言”的按





钮来宣告攻击。这时防御方，也就是对手，可以选择用场上未硬直的人物卡来抵挡进攻方人物卡的攻击（卡片上出现DEF字样），也可以选择自行承受伤害，或是使用反击卡来发动一些特殊的效果。单张人物卡只能防御一张人物卡的攻击，而单张人物卡的攻击也只能由一个人物来防御。在防御命令下达完毕后点击"防御宣言"按钮，双方的人物卡就会展开一番厮杀。

如果被攻击方没有防御的人物卡，就会受到等同于对方攻击卡片的BP数量的伤害。如果遭到防御，则是对防御卡片造成伤害，同时攻击方也承受防御卡片造成的伤害，人物卡的HP被减为0则被K.O下场，但是即使攻方卡片的BP高于守方人物的HP，多出的伤害也不会作用于防御方人物本身，所以如果遇到防御方的卡片源源不绝上场时，如此的普通攻击就很难奏效了，这时进攻的玩家可以用"合体攻击"来打破僵局。当场上有两张属性颜色相同的卡片可以参与攻击时，进攻方就可以支付8个白色能量来发动合体攻击。合体攻击的攻击力按两张卡片BP之和来计算，如果遭遇防御，其攻击力高出防御卡HP的部分仍然会对防御方人物造成伤害，而参与防御的人物卡所造成的伤害完全由发动合体攻击的第一张的卡片承受，第二张卡不会受到任何伤害。虽然效果非常显著，但是发动时要耗费的8个能量也不是小数目，活用合体攻击，是打破僵局获得胜利的关键。

在战斗结束后，进攻方还要自行选择"回合结束"来完成自己的回合。这个时候虽然可以随意察看场上的卡片，但已经不能再使用卡片或发动异能了。





战术杂谈

作为一款卡片对战游戏，本作仍继承了SNK Playmore格斗游戏的一贯"传统"：平衡性问题。由于人物卡登场时处于硬直状态无法进行防御，所以先手玩家在第一个回合上场的人物卡可以在下个回合几乎不受任何阻碍地进攻，加上游戏中存在大量耗费一个能量上场、BP却足有400的人物卡，在后手玩家无法作出任何抵抗的第二回合就可能会失去1000以上的HP，非常被动。笔者曾在先手第一回合放上5张攻击力为400的人物卡，第二回合在对手没有任何防御手段时直接将其秒杀。

每回合每人一个能量的产出、合体攻击的存在以及低费用卡片的强大使得游戏中卡片的质量远没有数量有效，使用大量低费用的人物卡、少量肉盾再加上一些提供能量和抓牌的动作卡以及防御性的反击卡，在对手未站稳脚跟时就用大量的人物卡猛攻，足以应付绝大多数的战斗。不过这样的打法缺少后劲，如果几个回合没有灭掉对手让对方场上的卡片形成规模，则有可能被对方强力的合体攻击击败。



游戏在一周目通关后，主角制服了MAX以及幕后的黑手，将卡片战士们都救了下来。这时卡片之塔的建设者，也是卡片战士大赛的主办者马基特宣布卡片战士大赛重新举行，而泰基要再一次攀登卡片之塔，和塔中的高手们进行一次巅峰对决，一些隐藏人物也在等待玩家的挑战。虽然游戏的流程略显单调，战斗的难度也并不是很高，不过用自己精心设计的卡组获得胜利还是很爽快的，和朋友对战讨论战术也能获得不少乐趣，而收集SNK和Capcom两家公司的格斗明星卡片的过程更是充满了惊喜，看着各路英雄跨越界限在同一块场地上打打闹闹，还真是非常有趣呢。

文 铭风　美编 咕噜



陆行鸟作为《最终幻想》中最著名的吉祥物，在许多机种上都推出过以其为主角的外传性游戏。随着《最终幻想III》登陆NDS，厂商也顺势推出了这款以陆行鸟为主角的另类小游戏集合，让大家进入童话世界中，开始神奇的冒险。

NDS 陆行鸟与魔法画册
チョコボと魔法の絵本

◆Square Enix◆AVG◆2006年12月14日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆512M◆4800日元
◆对应任天堂Wi-Fi通信◆推荐玩家年龄：全年龄

菜单介绍

菜单介绍	
ストーリーモー	故事模式。
クィックプレイ	快速进行游戏中各种小游戏。
マルチプレイ	多人联机游戏。
Wi-Fi コネクション	利用Wi-Fi网络连接进行卡片对战。
プレゼント	传送游戏，让没有此游戏的人能下载着体验一下。
オプション	系统设置。



游戏的操作

本作的操作十分简单，十字键控制陆行鸟移动，○键调查和决定，△键调出主菜单。同时这些操作也可用触控笔来完成，通过点击来移动和调查。

菜单介绍	
カード	编成卡片
セーブ	保存记录
オプション	系统设置
タイトルへ	回到系统主界面

游戏的流程

本作的流程十分简单，主要就是进入各个魔法画册，然后完成里面的游戏，满足条件后会出现故事的结局，让大地图上发生改变，从而进入新的地点找到新的魔法画册。

迷你游戏

除了某些特定的游戏外，每个魔法画册的游戏都有两个游戏模式，单人游戏和对战模式。单人模式就是指一个人通过迷你游戏的考验，以夺取高分为目标。对战模式一共有5个等级，在不同的等级分别要跟不同的对手进行比试（后几个难度是和敌方角色比试），看谁获得的分数比较高。每个画册根据其游戏的完成情况（比如通过某等级的对战模式，单人模式中获得多少分等等）而会出现各种结局或是获得卡片。当然，陆行鸟同伴的救助也要靠完成迷你游戏。在游戏第一章就会得到秘密透视镜，进入游戏后点击透视镜就可查看结局和卡片等的出现条件。



卡片战斗

在游戏进行到一定程度后，会发生和BOSS进行卡片战斗的剧情，在神秘的蒙面英雄的帮助下，陆行鸟可用画册中获得的卡片来编成自己的卡组，和敌人进行卡片对战。

卡片的战斗规则很简单，首先你要在カード选项中编成自己的卡片。选择编成好的卡组便开始战斗。每个回合开始会随机抽取三张卡片，然后从中选取一张开始战斗。电脑会根据双方出牌的速度来决定先后的攻击顺序，然后各自攻击一次。

攻击是否成功则根据双方牌面的图标来判断。剑形图标表示的是此卡片的攻击属性，对方此属性上没图标的话攻击便算成功，同时卡片的能力也会发动。对方此属性上是盾图标则让攻击失败。而对方此属性上也是剑图标的话则攻击伤害减半，同时技能也不会发动。

部分卡片效果一览	
やけど	烧伤，下回合火焰系攻击伤害加倍。
どく	中毒，下回合大地系攻击伤害加倍。
こおり	冰冻，下回合水系攻击伤害加倍。
しびれ	麻痹，下回合光系攻击伤害加倍。
ちんもく	沉默，让对方下回合卡片技能无效。
かいふく	根据卡片特性来回复体力。
プロテス	让下回合伤害减半。
スロウ	下回合必定后攻。
ヘイスト	下回合必定先攻。



序章故事简介

陆行鸟和黑、白魔法师生活在一个由火、水、地、光四个属性的水晶所守护着的岛屿上，众人在牧场内过着平静的生活。有一天，黑魔法师带回了一本闪着奇怪光芒的画册，在不知情的情况下，陆行鸟打开了这本魔法书。但这个书竟然是大魔王的化身，苏醒后的魔王将牧场内的所有陆行鸟都吸了进去，进而封印在了卡片内。同时大魔王开始寻找岛屿上的四个水晶，企图利用水晶的力量来让自己完全复活。为了搭救同伴，陆行鸟开始了冒险。



画册攻略 第1章

利用神奇的画册的力量，陆行鸟成功救出了一个被封印在卡片中的同伴。而此时，坏陆行鸟米滋伊和皮卡布以及它们的领导者伊露玛出现了，开始阻碍着陆行鸟的行动。冒险的第一次交锋在上方的火山地带展开。

※遇到ベヒーモス后返回，便会出现蒙面英雄教你卡片的使用方法。和蒙面英雄战斗获胜后就可获得最初的卡组，可返回和敌人进行对战。
※后期的卡片战斗需要高级卡组，当发现无法进行对战时，回广场和蒙面英雄交谈就可获得高级卡组，可编辑三套卡组。



岩山竞走

本作中的第一个画册游戏，在一开始会有些初期教学。游戏中要用触控笔点住下屏龟壳的边缘，通过转动龟壳来控制乌龟的前进方向。控制乌龟在尽量短的时间内躲避岩石到达岩山顶部，触控笔离开屏幕后乌龟会缩成一团，此时岩石不会对乌龟造成伤害。

泰坦的豆芽树

在屏幕上通过划动屏幕来画出叶子，让陆行鸟通过叶子的弹力来到达最高处。叶子的弹跳力和你画出叶子的大小成反比，即画的叶子越小，弹力越高。叶子的方向也有讲究，后期要通过改变叶子的方向来躲避炸弹球。战斗等级1胜利后会让地图上的叶子成长。

奔跑的火焰陆行鸟

卡片战胜利后继续前进，魔王召唤出火焰将道路挡住。然后就可在右边找到此画册了。游戏中，你要在下屏移动放大镜，来寻找隐藏在众多陆行鸟中的火焰陆行鸟。找到后让画面在其身上停留一下就可加一分。完成后火焰消失。

超级火焰金币

只有对战模式的游戏。要先控制陆行鸟走到中间的水塘，让身上粘水后可消除场景中的火焰，然后收集掉出的金币。除了这种收集金币方法外，还可以点击两次陆行鸟来攻击别人，收集他们掉出的金币。

胜利后复活了火之水晶的力量，不过却被大魔王乘虚而入，接着便开始了和魔王的卡片战斗。





第2章

虽然在卡片战斗中胜利了，但魔王却成功获得了力量，下一个目标是岛屿左边森林内的木之水晶。利用火之水晶的力量，森林的道路开启了，但前进不久后黑魔法师被敌人石化了，看来又要借助画册的力量了。

模仿的旋律

跟着独角兽乐团演奏音乐，先看上屏或是听音乐来记住旋律中乐器演奏的顺序，然后控制陆行鸟在乐器演奏前站在下屏相应的乐器上。有些节奏切换比较快的要在乐器刚响过后立刻点击下一个乐器，让陆行鸟站上去。

超级战斗！模仿生存赛

只有战斗模式的画册游戏，类似“模仿的旋律”，不过这次要在四个乐器之间行进。快速点击陆行鸟两次同样可进行撞击，不过效果不大，很难将敌人撞出乐器圈。

逃离大树

类似“豆芽树”的小游戏，也是在屏幕上画叶子，不过不同的是要画斜的叶子来让陆行鸟收集金币。要注意还有不要让陆行鸟碰到红色的减速按钮，会让你被泰坦打到而掉血。

接着大地之水晶复活，但守护兽独角兽的力量还是被魔王夺走了，开始卡片对决。



拉撒果实

这个小游戏的目的是收集拉撒果实，不过两边的希娃和伊夫利特会放冰块和火焰来攻击你。要边躲避攻击边吃到果实。被攻击到后陆行鸟会陷入冰冻或火焰状态，要快速点击来解除。



第3章

利用独角兽的力量，能够通过下方面的水域了。进入水下宫殿后又遇上了阻挡陆行鸟的敌人们。危急之际希德驾驶着飞空艇挽救了大家，不过之后因为能源问题而坠落了……路行鸟开始寻找能源贝壳。

※传送阵来到右边的进入顺序是：下、左下、下、右。将挡路的石板消除后从右边回来时进入上面一个传送点，然后往下就可以来到水晶的所在地。

路切路果实

类似“拉撒果实”的小游戏，不过这次果实的取得是依靠你拨动陆行鸟来让其跳起，利用惯性吃到上屏的果实。要注意跳跃的过程中不能碰到空中的冰块和火焰。

积木小屋

控制陆行鸟拿取地上的积木，拼到三个房间里去，每个单位积木的分数是1。要想在对战中获得第一，除了在初期就抢先拿到大块积木拼上去外，当积木小屋的最后一块是你拼入的，会有额外的加分。

万丈海底

在此游戏中，要和海啸兽进行追逐。当触控笔在下屏的滑动时陆行鸟就会上浮，反之则下潜。要控制陆行鸟躲避海底的岩壁和海胆。

再次和获得了水之水晶力量的魔王进行卡片战斗。胜利后获得了水之水晶的力量和大号的能量贝壳。



海底之王

每过一段时间海啸兽会卷出众多的黄金鱼，控制陆行鸟将鱼捕获后游到海啸兽头部将鱼喂给它就可获得得分。





利用在水底获得的三个能源贝壳，终于能启动飞空艇了。下个目的地是光之水晶的所在地，岛屿左边的机械塔。

※密码锁处要输入：红／39，黄／20，蓝／62，这三张卡片可通过完成迷你游戏而在场景中出现。

救助仙人掌

这次要控制乌龟来通过长长的水道，救助被冲走的仙人掌。乌龟的控制方法和第一个小游戏一样，不过这次松开触控笔后乌龟会快速顺流前进，在直路很有用。

光之水晶也苏醒了。在用卡片战胜了魔王后，它成功地利用了陆行鸟的力量将体内的水晶压制住，然后借用了伊露玛的身体准备复活。为了阻止世界被破坏，陆行鸟和伊露玛的亲信渥尔克一起进入了中央广场的光柱。

恐怖的灯笼怪

本关的场景是积木房子的场景，你要在此躲避两个灯笼怪的追杀。基本操作方式是通过触控来奔跑，双击攻击对手。不过在灯笼怪逼近时建议不要进行攻击，因为操作不当会被逮个正着。

四个水晶

最后的决战是一个类似于弹跳球的游戏，控制陆行鸟触碰弹过来的球，让球打中魔王的中心就可。而当你和渥尔克一同碰到球时，球会带着闪光击向魔王，后期要利用这种攻击才能获得最终的胜利。

闪电道路

控制陆行鸟通过布满雷电的道路。具体操作是通过触控来行走，而松开触控笔停留，停留时视野会放大，可方便地观察地形。



雷云躲避战

躲避场景中雷神放出的闪电，操作方式依旧是触控行走，双击撞击。这次的撞击很有用，看到敌人比你离雷电更近就将其撞过去吧。

文 胧月 美编 咕噜

ぷよぷよ! Puyopuyo 15th anniversary

光环收录

"《噗哟噗哟》系列"是世嘉公司的经典方块类游戏。本作角色可爱，万年主角"噗哟噗哟"其果冻状的身体也较之其他方块类游戏更有亲和力。此外，该系列发展15年至今，在系统上也越来越成熟，本作也诚为一款值得深入钻研的佳作。但游戏的第一批出货却因为存档次数超过255次后无法再记录的问题而被世嘉官方回收并无偿交换，各位玩家请留心一下自己的卡片是否为故障版本。

NDS 噗哟噗哟15周年纪念版
Puyopuyo 15th anniversary
◆SEGA◆PUZ◆2006年12月14日◆日版
◆1－4人◆自带记忆功能◆256Mb◆4800日元
◆对应任天堂Wi-Fi连接◆推荐玩家年龄：全年龄

核心系统

任何方块游戏的核心都是"消除"，而《噗哟噗哟》的基本规则也很简单，当4个或者4个以上的同色噗哟连在一起(无论形状，可以是条状，也可以是块状，可以横，可以竖，有折角也可)，这些同色噗哟就会发生消除，同时屏幕里的其他噗哟会因为它们的消除而在重力的作用下下落。这些下落的噗哟如果能紧接着形成4色相连，就会发生所谓的连锁消除。不管是单次消除还是连锁消除都会给对手设置干扰噗哟，连锁次数越大，给予对方的干扰噗哟的数目越多。如果玩家一直无法消除噗哟，当自己的噗哟堆到屏幕上方的红色"X"符号时就会判输。



开启隐藏要素

在游戏的标题画面里，同时按住L键和R键不放，然后按照顺序输入上、下、右、左、X、B、Y、A，听到效果音后表示秘技使用成功。这时再进入游戏，就可以看到所有的隐藏角色和隐藏模式都已开启。

相杀系统



对战时，消除噗哟就能给予对方干扰。但是这些干扰噗哟并不会直接落下，而是要等玩家当前的噗哟块放置完毕后才会下落。如果玩家能够利用当前的噗哟块进行消除，那么己方的消除就可以和对手的干扰噗哟进行所谓的"相杀"，让干扰噗哟的数量减少。如果连锁数多，甚至可以完全排除对方的干扰噗哟并返还给对手。



丰富的游戏规则

尽管游戏模式多种多样，但我们只要掌握各模式下的规则就可以顺利游戏。

噗哟噗哟 ぷよぷよ

沿用初代《噗哟噗哟》的传统规则，该规则下的对战不存在相杀系统。双方造成的消除都会直接将干扰噗哟作用于对手，因此可以说是"先下手为强"的规则。

噗哟噗哟通 ぷよぷよ通

该模式比起前者来引入了相杀系统，同时可以看到接下来两步内CPU给自己提供的后续噗哟。

狂热噗哟噗哟 ぷよぷよフィーバー

在"噗哟噗哟通"规则的基础上加入了特别的"狂热状态"。如图所示，完成相杀就可以蓄积屏幕中间的狂热槽，该槽蓄满后就会进入狂热状态，同时出现读秒。在狂热状态下，CPU会给玩家一些已经排好的噗哟阵，只要玩家稍微动点脑筋，就可以利用这些噗哟阵完成强大而华丽的连锁，这时是秒杀对方的最好时机，读秒结束时狂热状态解除。该模式的中心思想就是利用狂热状态的强大攻击一发终结对手，而要进入狂热状态就得不断地完成相杀，这就颇有后发制人的意味了。当自己零零星星的干扰噗哟不能给对方造成威胁时，不如故意让对手给自己干扰，然后安心相杀，进入狂热状态后一发逆转。

大回转 だいかいてん

屏幕上方会显示读秒，读秒到0时，背景会发生180度的回转，所有的噗哟会因为重力完全倒转并下落到另一段。同时读秒会再度开始，如此反复。



发掘 はっくつ

该模式一开始就有现成的大量噗哟堆，在噗哟堆的最底层埋了一颗星。当玩家利用其他噗哟将这颗星消除后，就可以直接给予对手6颗彗星状态的干扰噗哟，这些干扰噗哟的数量惊人，远远超过普通的连锁威力。该模式的核心思想就是，用尽一切方法比对手先消除星星。

炸弹 ばくだん

该模式的消除能给予对手干扰的炸弹，炸弹下落后在4回合以后会爆炸，受到炸弹波及的噗哟会全变成干扰噗哟。

探照灯 サーチライト

背景上方会有探照灯的光束来回探照，除了光束触及的部分，背景的其余部分都是黑色，也无法看到光束以外的噗哟，对玩家的记忆力有一定要求。



持续狂热 ずっとフィーバー

"狂热噗哟噗哟"的疯狂版本，该模式刚开始会进入狂热状态，玩家可以尽情发挥自己的计算能力以求最大连锁。

水中噗哟 すいちゅう



下落的噗哟会悬浮在水中，新的噗哟块会把旧的噗哟往水下推，是要求玩家能够逆向思维的模式。

冰结噗哟 こおりづけ

连锁消除后给予对方的不是干扰噗哟，而是普通的噗哟。不同的是这些噗哟都被冰层包裹着，冰层会在冰结噗哟下落的第三回合完全融化。假设这三回合内对手的部署没有被打乱，那么融化之后的噗哟反而会给对手帮助，可以说是一把双刃剑。

解谜噗哟 なぞぷよ

该模式下的双方并不构成直接对抗，而是通过完成CPU给出的任务，如形成若干连锁等。最先完成所有任务的一方会获胜。

巨型噗哟 でかぷよ

该模式的噗哟是其余模式的4倍，造成多重连锁可以说不那么容易。稍不留神就堆砌到顶端了，注意。

关于教学模式

本作中最为体贴的就是设计了单人模式下的"じゅぎょう"教学模式。该模式集中教授玩家如何进行连锁消除，按照掌握难易度分为"阶梯连锁"、"夹层连锁"、"折返连锁"三种，其中详细的讲解和体贴的提示作业已经不需要笔者废话介绍了。熟练该模式后你就能很好体会本作的博大精深了。





笑傲于硝烟战场，掌握胜负于帷幄——由元气制作的“《大战略》系列”推出PSP版的第二作推出了，对于喜欢战略SLG的玩家来说，无疑又是一件值得高兴的事，在大家准备开始参入到这场新的战争之前，马修先给大家讲解一下此次战争的一些要点。

文 马修　美编 紫枫

PSP 大战略 ポータブル2
大战略 携带版2

◆Genki◆SLG◆2006年12月14日◆日版
◆1～2人◆352KB◆4800日元
◆无对应周边◆对应玩家年龄：全年龄

菜单选项

シナリオモード
剧情模式，游戏的主要模式，游戏的剧情便是在该模式下发展的。

フリーモード
自由模式，剧情模式通过的关卡可以在此模式下重复挑战，还可以选择势力、初期军资金并进行天数等设定。选择剧情模式的主角部队“WildKids”(ワイルドギース)的话，还可以直接用剧情模式留下的兵器。

ミッションモード
任务模式，都是考验玩家对一些基本要素及战术的熟悉程度的谜题式小型关卡。

通信对战
和其他玩家对战。

兵器图鉴
查看已经入手的武器的真实资料。

オプション
设定选项，包括BGM、战斗画面的开启关闭以及战斗单位在地图上的移动速度等的设定。

セーブ/ロード
存档及读档。

来自于现实的战斗兵器

其实这点对于“《大战略》系列”也算不上新鲜事了，不过元气版《大战略》吸收了同类SLG“《超级大战争》系列”的战争画面的特点，战斗画面异常真实有魄力，而在战斗画面上，明显比前作更细腻了。相信玩家看到现实中难得展现雄姿的兵器在游戏中呼啸作战时，一定会为之兴奋的。





▲现实中和游戏中的美国M1A1主战坦克。

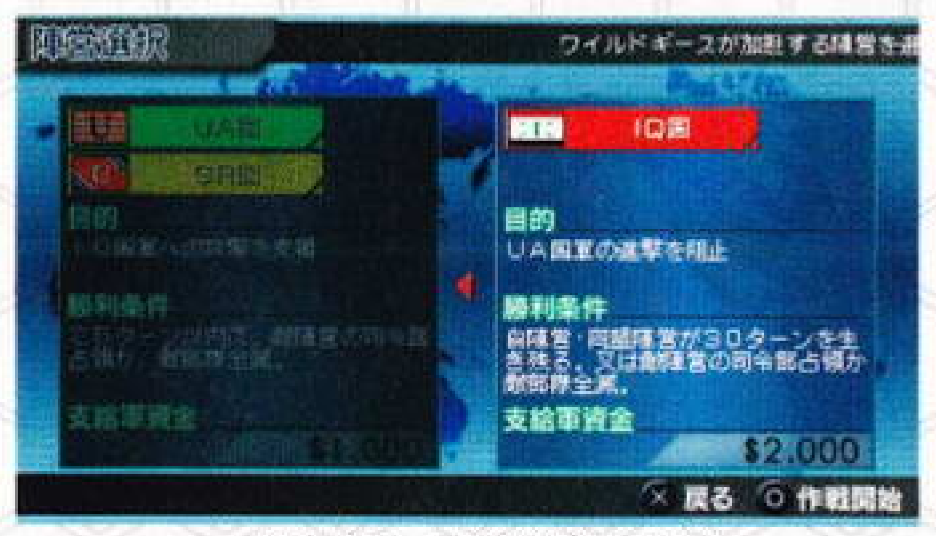
读取前次战争的记录



刚开始游戏时，游戏会有读取前作记录的提示，有前作记录的话就别浪费了。读取后会追加一些战斗单位，比如马修读取的前作通关记录，就追加了鼬鼠战车驱逐车(Wiesel)、PzH2000自行榴弹炮、GepardA1自行防空车、UHT虎式直升机(UHT Tiger)以及GM国的步兵和战斗工兵。

战争与战争势力的选择

众所周知，前一次战争，也就是去年年末发售的PSP版前作的战争起因是东亚某国向另一国发动侵略，于是卷进了世界不同立场的国家。这次的战场则转移到了中东，地下丰富的石油给那些原本安于享乐的人民带来财富的同时，也带来了不少麻烦。而你，也就是玩家，则和上次一样，带领你的佣兵部队WildKids参与到这场战斗中来，发战争财的同时，也可以利用与你合作的势力以及与你为敌的势力，在战争中来增加您部队的新兵器的研发。因此，咱们就别在一棵树上吊死，灵活一点，反正每场战斗开始前，我们都可以选择接受哪方势力的邀请，打几场出色的胜仗，那些派别势力就都不敢小看您的部队了。还等什么，为了赏金，为了自己的部队更强大，向中东进军吧！



▲帮助IQ国，阻挡美德联军的进攻。

另外提醒大家，和前作一样，本作也没有海战，因此大家一心去壮大自己的陆军力量和空军力量就足够了。

在蜂窝状地图上激战

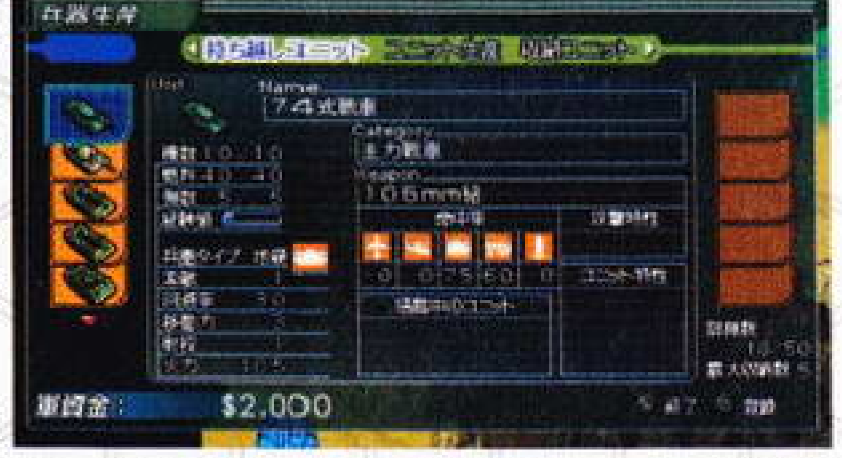
不管是丛林、山地还是平原，到了《大战略》里，一律被划分为蜂窝状的战场，每个格子只能容纳一个战斗单位，且不分地形，也就是说，即使是陆地上的战车，也能把高空上的战斗机轰炸机挡住，而被挡住的战斗单位，只能绕过“阻挡者”，徒耗移动点数，当然，灭掉就没事了。

游戏时，对着战斗单位按○，就会显示出该战斗单位的可移动范围；按△则显示可攻击范围。选择移动路线时，按方向键↑+L或R分别对应向左上和右上，同样，↓+L、R则分别对应左下和右下，选完行动路线后再按×，游戏会给出一条最短路线。路线的选择在游戏中的意义重大，尤其对于那些装载燃料少的飞机，节省下的一格两格就有可能直接关系到生死。一般选择路线时，按×选择的最短路线前进就可以了，但是在雾战中，面对隐藏着敌军部队的未知领域，最好还是自己选择路线更安全。



▲广袤的沙漠上的对决！

战斗、生产和分支关卡



游戏中，行动被分为战斗和生产两个部分（大概是为了和《超级大战争》、世嘉《大战略》这些经典的战争SLG作出些区别），使得本系列在战术上也和其他战争SLG有很多大不同……大多数兵器在生产出来之后的下一回合就可以使用，但有些兵器的生产周期比较长，比如防空导弹车就要两天的时间才能生产出来。

游戏有很多分支关卡，你在某一战所帮助的势力及战斗结果都会影响走势，其中不乏失败了才出现的分支，但失败后所有兵器都没了，因此这样的仗打起来会很累。

会战和雾战

因为是帮别人打仗，所以基本不用去担心孤军作战——是你帮别人嘛。因此呢，游戏中的战斗几乎全都是多方参与的大会战。这些会战的普遍特点是参加势力多，有的时候是三方混战，有的时候是四方大战；另一大特点是日期久，战线长，再强的部队面临未知领域，也不敢贸然行动，而且本作中的敌军势力都非常大，武器布局也非常考究，因此每场大仗打下来，都会让玩家“长出一口气”——终于打胜了！



▲面对未知领域，要小心推进。

其实战场面积大、敌人强等这些都不是作战时间长的理由，关键是游戏中除了开始几场入门战斗外，后来的几乎都是雾战，即视野有限，擅闯未知领域遭遇敌军的话，就会遭到伏击，因此雾战、或者说在整部游戏中，侦察都是十分重要的，侦察范围最大的是侦察机和防空导弹车，但是造价高昂，因此侦察机要小心使用，防空导弹车则最好不要在进攻时来做侦察车。一般的常用的侦察单位是步兵战斗车，三格的侦测范围虽然略逊于侦察机和防空导弹车，但造价低廉，机动性高，可以运送步兵，甚至能攻击到低空飞行的直升机，因此实用性非常高。战斗机、攻击机的侦察范围都是两格，在以阶梯式攻击方式摧毁敌军的火箭炮、防空导弹车的部队组合时可以用到。

由于雾战中彼此难以见到，因此“《大战略》系列”的偷袭战术在本作中同样可以用到，不过用来偷袭距离主战场较远的补给基地时还可以，想直接偷袭敌军大本营基本很难。因为大多数时候，敌军部队的构成都是攻守兼备的，加之我方离敌军总部太远，路上稍被发现就会被炸成炮灰，不过不喜欢循规蹈矩的玩家可以挑战一下。

兵种相克

前作中，如果两辆步兵战斗车对上的话，会出现两支部队顶在一起、又谁也无法将对方消灭的变态局面。本作对此做了修正，使得兵种相克更加接近现实，即使是步兵战斗车间的作战，先手攻击的一方也会打掉对方差不多一半的HP。强度上，陆战的最强兵器是坦克，但是面对机动灵活的反坦克车辆要小心；空中部队对地面部队有绝对优势，但是一旦遭遇地面的防空车或防空导弹车，就只能引颈待戮了。最弱的就是步兵，但可以占领城市和基地，因此又是最必不可少的，因此在抢夺城市群及基地的拉锯战中，保护步兵更显得非常重要。



▲在云端实施轰炸的B52轰炸机，威力和气势都没得说，但是造价和修复价格同样非常惊人！





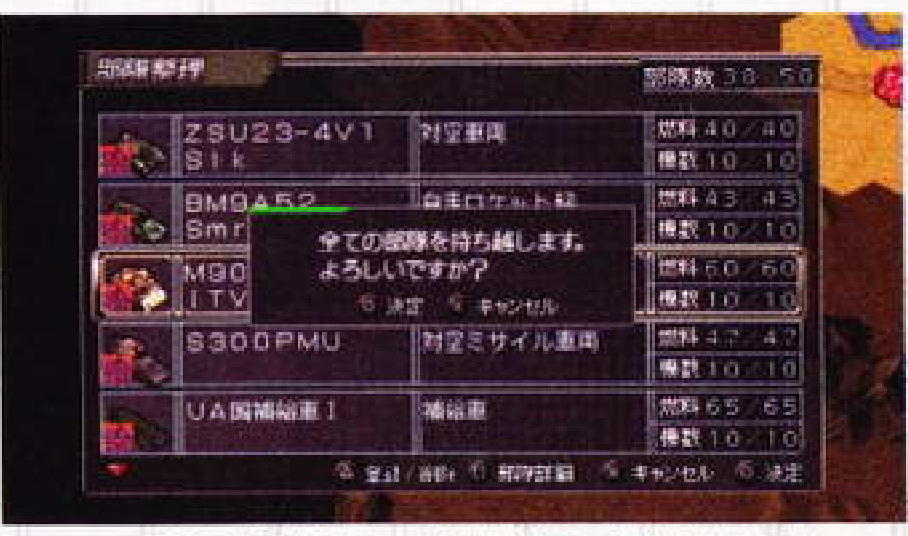
在游戏中后期，会出现一些造价极高的兵

器，但是这些高级兵器未必都特别有用，不仅要攒钱攒很久，部队受损后回复的金额也十分惊人。除非是远程高级兵器，一般的近战用常规兵器就足够了。

武器的升级与留存

和系列一样，本作中的武器同样会升级，升级后的武器可以在以后的战斗中直接制造出来，对于那些快升级的兵器，同样要谨慎使用，尽量不要令其冲锋陷阵或当盾牌。

战斗胜利后，该场战斗的武器会保留下



▲38个战斗单位，全都带到下一场战斗中去吧。



▲74式战车进化后，燃料、弹数和回避率都有增加。

来，注意，只有有经验值的战斗单位才能保留下来，因此，战斗收尾时，如果还有经验值为0的火箭炮、战斗攻击机等高级战斗单位，最好留下一队步兵或一些补给车留着让它们消灭。

城市基地争夺战

游戏中有五种补给地形，分别是小城市、大城市、补给基地、陆军基地、空军基地及司令部。小城市每天提供500的军资，大城市则可以提供1000，城市无论大小，都可以由满HP的步兵部队一回合占领，并可以收纳进两个战斗单位，在次回合给予燃料和弹药上的补给；补给基地可以容纳下三个陆空战斗单位，并在次回合给予收纳部队以补给和完全回复；陆军基地和空军基地分别可以生产陆战及空战的战斗单位，最多可以容纳五个陆战(空军基地为空战)战斗单位，并在次回复给予回复和补给；司令部则是交战双方的大本营，司令部被占领便被判失败。

游戏中，最容易占领的就是城市，除了每天的军资增加，还可以直接观察到城市周围两格内敌军的举动，如果占领的是敌方基地相邻城市，那战略意义更大。补给基地、陆军基





▲在城市中发动攻击的Abb火箭炮部队。

地、空军基地和司令部都无法在一回合内占领，而步兵单位又不堪一击，因此最好多准备出一支步兵部队，一旦正在占领中的步兵就义，下一队步兵立刻就可以把基地占领。不过基地也好，司令部也罢，大多是重兵把守，想要夺来，一定要做好充分的准备和部署。

无论城市还是基地，收纳在内的兵器都不会受到攻击，次回合则可以直接行动，利用这点，我们可以将火箭炮、防空导弹车这些威力大但不宜与敌正面交锋的战斗兵器开进城市收纳起来，下回合配合坦克等部队可以一举破坏敌军的基地防卫。但是基地或城市被敌军占领后，其收纳的部队也会消失，因此让城市或基地收纳战斗单位前，要先确保该收纳地点不会被占领。



PSP软件新闻

文 C.H.1.
编 米格

随着3.02 OE固件的推出，PSP破解再一次暂时完美了。刷过3.02 OE后，PSP不仅可以直接运行ISO，还能玩PS模拟器。再加上2.8降级程序的推出，近期的PSP软件界怎能仅仅用“热闹”两字来形容。

游戏破解

3.02OE刷机固件推出

Dark Alex果真非同一般，在推出2.71 SE刷机固件后，再次跟进，于12月22日发布3.02 Open Edition-A（简称3.02 OE-A）刷机固件。这个固件可以在1.5版或者2.71SE版的PSP上使用，刷过后玩家可以直接从系统界面中启动ISO而无需进入DevHook。3.02 OE-A固件在功能方面同索尼官方的3.02固件一样，摄像头拍照、遥控PS3等功能都可以正常使用。比起DevHook模拟的3.02系统，3.02 OE-A破解了密匙文件，可以运行索尼官方的PS模拟器。

12月25日，Dark Alex再次带给大家惊喜，推出3.02 OE-B刷机固件。这次的版本对PS模拟器进行了更深一步的破解。用户可以用Dark Alex提供的程序，将任意PS ISO打包，放到刷过3.02 OE-B的PSP上来运行。用户可以无限制地重温PS上数千款经典游戏。3.02 OE固件的刷入方法和PS模拟器使用方法请参看本辑《掌机王SP》中的详细介绍。



2.8版降级程序出炉

正当大家还沉浸在3.02 OE刷机固件所带来的喜悦时，另一个好消息传来。12月23日，PSP用2.8版系统降级程序正式推出，用户可以将自己的PSP固件版本从2.8降级成为1.5，从而运行自制软件和游戏。这次的降级程序由0okm开发，不过依旧不能为TA-082主板的PSP降级。

PSP游戏Dump继续

PSP游戏Dump仍在继续，近期被成功Dump出来的游戏包括《大战略 携带版2》、《麻将格斗俱乐部 全国对战版》、《捉猴啦 比波猴赛车》、《世界传说 光之神话》等。另外，还有八款索尼推出的PSP用PS官方模拟器游戏也被成功Dump出来。这些游戏分别是《妖精战士》、《铁拳 II》、《虹吸战士》、《古惑狼》、《生化危机 I》、《大众高尔夫 II》、《极限滑版》、《恶魔先生》。随着PS模拟器的破解，相信一段时期内，PS游戏ISO下载也将成为热门。

模拟器

GPSP新版放出

PSP上最好的GBA模拟器GPSP于12月15日推出V0.9版。新版的改动部分非常多，修正了立体声左右颠倒、在慢速记忆棒上存档速度、读取存档文件崩溃以及14bit EEPROM地址问题，加入了双倍缓冲渲染，支持了自动跳帧、金手指功能，可以使用滑杆并能改变CPU速度。



自制软件

iR Shell新版推出

PSP用多功能软件iR Shell于12月下旬推出V3.1版。新版能够在2.71系统下启动红外遥控，支持在iR Shell中运行DevHook V0.51，加入了Html网页文件浏览器，增强了网络模块和UMD引导的兼容性。另外还修复了开启Allow Adhoc PC Connection for Homebrew时，2.71 SE使用1.5核心模式运行iR Shell可能导致的PSP死机问题。目前iR Shell还无法正常显示超过2GB记忆棒的剩余容量，只能支持最多10个插件程序。



PMPlayer Advance发布

由国内玩家Cooleyes_lf等开发的PSP用媒体播放器PMPlayer Advance于圣诞节期间推出。PMPlayer Advance基于PMP MOD AVC V1.02M开发，同样能够播放PMP AVC视频。相比较于PMP MOD AVC，PMPlayer Advance的界面更加漂亮并提供完善的帮助信息，可以打开任意目录下的媒体文件，能够显示每个影片的详细信息以及预览图。PMPlayer Advance对外挂字幕核心进行了改进，可以使用更漂亮的TTF字体，内置字幕编码设置功能，可以设定字幕大小。另外软件还加入对USBHost的支持，可以通过USB线直接播放硬盘上的视频。以后还会支持通过无线网络播放硬盘视频。



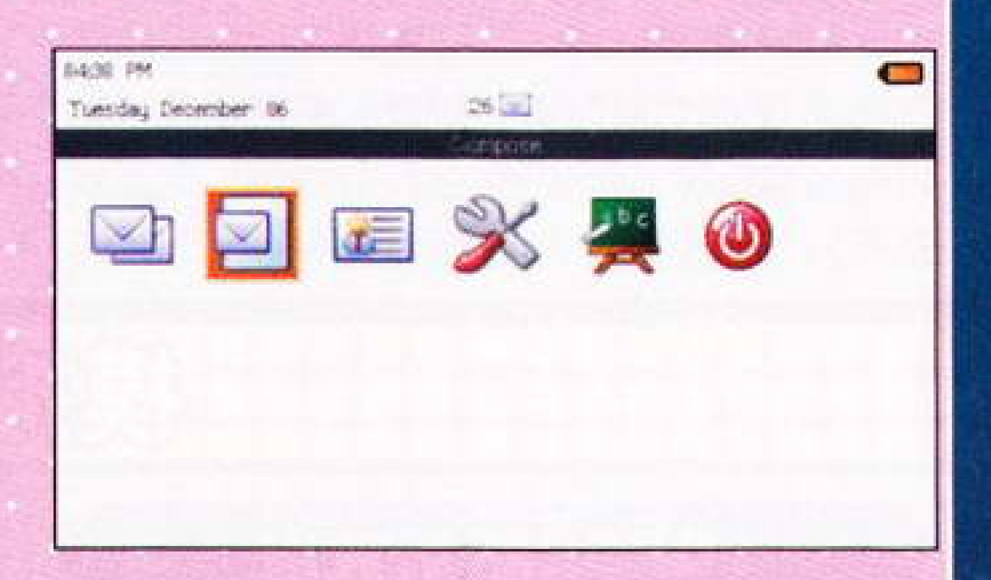
相关软件速报

CWCheat

PSP用金手指CWCheat于12月23日发布V0.1.6 for 3.02 OE版，加入对3.02 OE固件的支持，并去除了与DevHook的关联，删除了不必要的安装文件。

PSPoste

PSP用邮件收发程序PSPoste于12月下旬推出Beta 3版，支持了GMail以及SSL、TLS协议。PSPoste能够通过POP3和SMTP协议收发邮件，不过不支持中文显示。



同人游戏

《中国象棋PSP》正式版发布

由国内开发小组PSP Borad Game Studio制作的PSP同人游戏《中国象棋PSP》于12月中旬推出正式版。游戏分为通常棋局和趣味象棋两种模式。通常棋局模式又分为四级难度，对应不同的电脑AI。级别越低，AI的思考时间越短，反之越长。游戏时，用PSP方向键移动光标，按○或×拾起、放下象棋。按△键返回标题，按START键投降并进入下一局。

趣味象棋模式是大家常在街边见到的挑战残局，如果不知怎么走，还可以找AI来帮忙。游戏时，按□键进入下一局，按START键重新开始本关，按SELECT键向AI求助。本作的系统已经相当完善，完全可以媲美商业游戏，喜欢下象棋的朋友不要错过了。

相关软件速报

Treasure of Pharaoh

仿《挖金子》的PSP同人游戏《Treasure of Pharaoh》于12月中旬推出V0.2版，加强了敌人AI，提升了画面质量，加入菜单按钮和高分模式。游戏时按住△键再按L键可以返回上一关卡，按R键跳到下一关卡，同时按住L、R键为重启游戏。



Space Invaders Portable

PSP上的仿《太空侵略者》同人游戏《Space Invaders Portable》于12月23日放出V1.0版，加入了分数和高分设定，采用了全新图形，并提供了更多的主题供用户选择。

一口气下了数款PS ISO放到PSP上玩，虽然画面很拙劣，但却有种久违的感动。目前破解的PS模拟器所要解决的一是图标自定义问题，另一个是存档覆盖问题。当然，如果能够将模拟器与ISO剥离开，不用打包更好。最后给出本期软件的下载地址，网址为http://pocket.levelup.cn/sp56.php?Platform=psp，并祝各位读者新年愉快。

来自Dark Alex的圣诞礼物
打开潘多拉魔盒
——3.02自制固件震撼发布，海量PS游戏完美运行

文 寰仔 编 米格



▲在PSP上再见阿鲁卡多的身影，恐怕许多玩家都感动得要落泪了吧！

经过一段时间的休整，Dark Alex终于振奋起精神，再一次回到PSP软件开发的行列。而这位天才黑客在回归不久，就在圣诞节向Sony投下了又一颗重磅炸弹——功能强大的3.02 OE自制固件正式发布！它不但将1.50与3.02系统扬长避短地整合在了一起（与2.71 SE自制固件原理相仿），还超越了DevHook 0.5101，成功地破解了3.0x系统下的SCE官方PS模拟器。这款自制固件的最新版本能够让你将任意一款PS ISO文件与模拟器打包运行，功能强大得实在让人汗颜。下面，就让我们一起来看看这款自制固件使用方法吧！

近期破解大事记

进入12月中旬后，PSP破解方面的消息真是层出不穷，先是一位名叫ChaosZero的玩家在17日放出一个TA-082的降级程序，搞得整个网络都传得沸沸扬扬，但很快就被黑客老大Dark Alex否定了软件功能的真实性，软件作者也很快跳出来道歉。21日，Dark Alex正式放出了3.02 OE-A自制固件的第一版本，成功破解PS模拟器的数字授权验证，让玩家通过别人的授权，就能使用网络上放出的官方PS模拟游戏，成为3.02 OE-A最为震撼的一项功能。20日，2.80系统实模式权限漏洞被Team C+D小组验证，并在23日，由国外玩家Kid101Skater放出了2.80实模式权限固件Dump程序，实现了完整Dump 2.80固件包括Flash0、Flash1等固件芯片中所有数据的功能。24日平安夜，0okm放出非TA-082适用的2.80降级程序，将PSP高版本降级又推进了一步。25日，也就是圣诞节当天，Dark Alex发布新版本自制固件3.02 OE-B，将它作为最棒的礼物献给了广大PSP玩家。新版本加入了一个PS模拟器打包程序，它可以成功分离官方整合的模拟游戏，提取其中的模拟器部分，并与玩家指定的PS ISO整合重新生成一个PS模拟游戏执行程序，这样玩家就再也不需要等待Sony官方放出PS模拟游戏，而能够自由制作自己喜欢的PS模拟游戏！而在27日，TA-082主板的2.71降级程序也已经放出，不过由于时间有限，想要了解新版本降级程序的详细使用方法，还请大家关注下辑的《掌机王SP》。

▲假的降级程序在网络上引起了不小的风波。

3.02 OE功能介绍

●实现了所有3.02系统应有的功能，摄像头支持、遥控PS3、音乐显影器……当然，还包括通过PS3下载的PS模拟器。

●可以通过1.50和3.02实模式运行自制软件。

●解除UMD视频光盘的区域码锁定。

●加入PSP内核区域选择功能。

●加入×键和○键互换功能。

●加入免上网激活WMA播放功能。

●加入免上网激活Flash Player功能。

●解除PS官方模拟器的数字授权保护功能，允许玩家使用他人PSP主机生成的授权保护文件来运行官方发布的PS模拟游戏。

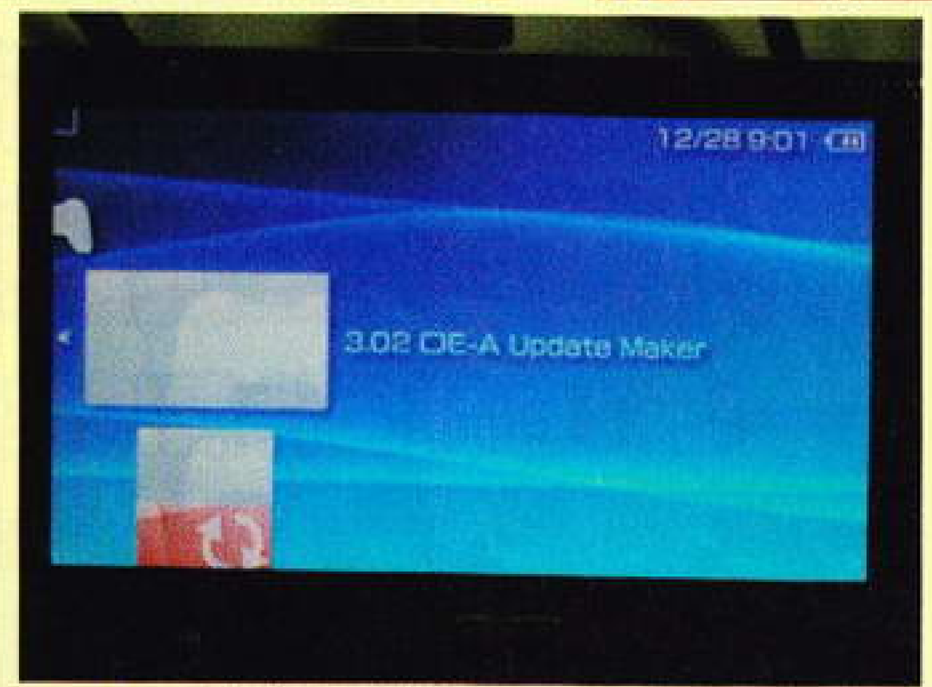
●加入PS模拟游戏制作功能，可通过替换官方模拟游戏中整合的PS游戏镜像的方法，制作任何PS游戏的模拟器运行包(OE-B新加入功能)。

安装详解

看了3.02 OE自制固件的强大功能，你一定也心动了吧。下面，就让我们一起来看看如何安装这款自制固件。由于这款自制固件与2.71 SE同为Dark Alex出品，因此3.02 OE在安装、升级的方法上也与2.71 SE完全相同。需要注意的是，根据Dark Alex的说法，这款自制固件只能针对非TA-082主板的1.50版本和刷新了2.71 SE自制固件的PSP使用。但经笔者验证，对于采用全新刷机硬降级到1.50版本的TA-082主板PSP，也是同样可以安装这款自制固件的，而且至笔者完稿之日并没有发现有任何使用问题，但很有可能无法通过自制固件安装包中自带的修复程序降回1.50版本固件。不过还是希望使用TA-082主板硬降级的玩家在刷这款自制固件前慎重考虑，至少在联系好能够提供硬降级服务的店商后再刷，以保证刷机变砖后能通过硬降技术进行修复。

1.下载3.02 OE-A的安装程序，解压缩后将里面的oeupdmaker、oeupdmaker%、302oeflasher、302oeflasher%四个文件夹复制到PSP记忆棒下的PSP\GAME文件夹下(使用2.71 SE的玩家放在PSP\GAME150文件夹下)。

2.下载SCE官方的1.50和3.02固件升级



▲用这款程序就能生成新的固件数据包。

包，并将升级程序EBOOT.PBP文件名分别改为150.PBP和302.PBP，拷贝到记忆棒中PSP\GAME\oeupdmaker文件夹下。

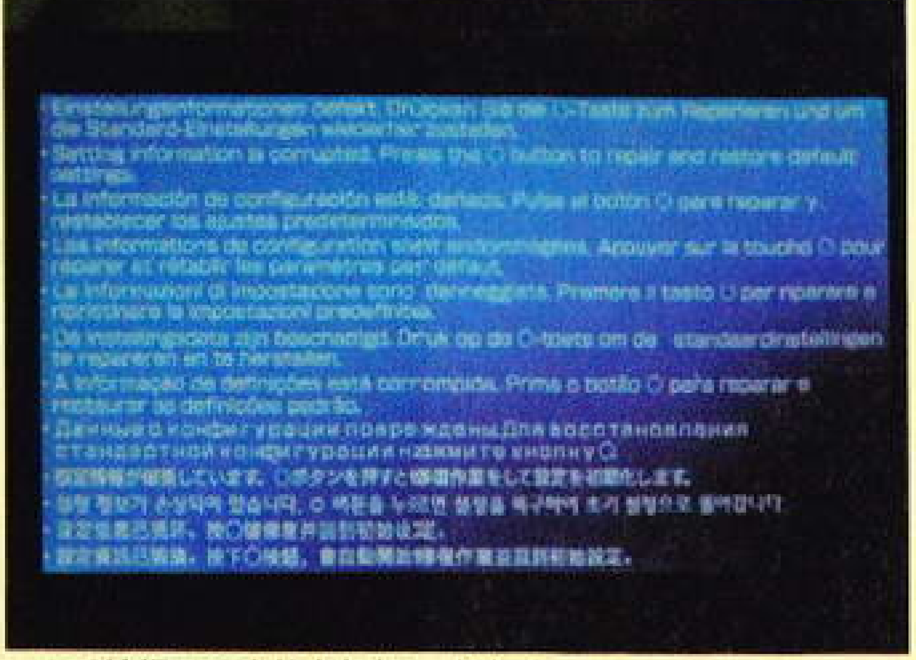
3.保证记忆棒仍然有20MB的剩余空间，然后在PSP上运行“3.02 OE-A Update Maker”，程序会自动生成混合固件数据包，完成后自动回到系统界面。

4.将PSP\GAME\oeupdmaker下生成的DATA.DXAR拷贝到PSP\GAME\302oeflasher文件夹下。



▲运行OE-A的刷机主程序。

5.在PSP电量高于75%的情况下运行“3.02 OE-A Firmware Install”进入刷机程序，按×键程序开始刷机。这时一定保证PSP不会被



▲系统提示设定信息损坏，会自动重置PSP为出厂状态。

意外断电或关闭，否则很可能导致PSP直接变砖。稍等片刻后刷机完成，当显示"Done. Restart the psp manually."的字样后，表示刷机完成，扳PSP开关数秒关机再重新启动，就会看到固件已经更新到3.02 OE-A了。另外，刚刷完的系统可能会提示设定信息错误而出现蓝屏说明信息，不必慌张，只要在确定后重新对PSP进行出厂设置即可。需要注意的是OE-B里无法将系统语言设定为简、繁体中文，即使你选择中文，系统也会自动设定为英文界面，但不会由于语言选择错误导致PSP变砖。

6.下载3.02 OE-B安装包，解压缩后将里面的OEB_UPDATE文件夹拷贝到PSP\GAME150下。

7.在PSP上运行"3.02 OE-B Update"，程序会自动完成升级过程并返回PSP主界面，至此，最新的3.02 OE-B自制固件安装完成。



▲刷机完成后系统信息显示为"3.02 OE-B"。

使用说明

用过2.71 SE-C自制固件的玩家用起3.02 OE-B应该比较得心应手，因为两者在原理、架构上完全相同，又出自同一作者之手，所以使用方法也就完全相似。OE-B自制固件能够识别记忆棒PSP\GAME、PSP\GAME150以及PSP\GAME302三个文件夹下的PSP软件(但这三个文件夹所能启动的软件版本是有区别的)，另外还能识别记忆棒根目录下ISO文件夹中的.iso、.cso格式的游戏镜像，并通过选择PSP主菜单中的"Game"→"Memory Stick"下的程序图标运行程序或PSP游戏ISO。在OE-B默认设置下，记忆棒中的PSP\GAME文件夹是用来存放3.02版本固件才能运行的软件，像Sony官方PS模拟器、游戏试玩……而原来1.50系统下运行DevHook、模拟器等各种自制软件则需要放置PSP\GAME150文件夹下才能运行，或通过修改配置(方法见下文)使PSP\GAME变成运行1.50系统自制软件的文件夹，而将3.02版本运行的自制程序放置在PSP\GAME302文件夹下。OE-B默认设置也没有开启免UMD引导运行ISO的功能，设置方法同样见下文。至于3.02固件所具有的摄像头、音乐显影器以及PS3遥控操作功能就不用多说了。PS模拟器运行方法我们会放在文章最后单独介绍。下面就让我们来看看如何设置你的OE-B。

修复模式

按住R键再开启PSP，就能进入OE-B的修复模式，在这里我们可以配置OE-B的各种强大功能，第一项"Toggle USB"与PSP的USB连接功能相同，通过USB连接电脑可以直接将PSP里的记忆棒识别为可移动磁盘。第二项"Configuration"配置菜单，按×键确定后就能看到里面的选项。

●Skip SCE logo：可以一定程度加快启动速度，屏蔽SCE的启动logo，同时也可以使PSP在放入UMD的情况下不自动启动UMD("Enabled"表示开启，"Disabled"表示关闭，以下选项相同)。



▲修复模式的主菜单。

●Hide corrupt icons：隐藏破损文件，但是开启后读取游戏图标时将会有片刻的延迟。

●Game folder homebrew：选择PSP\GAME文件夹的核心模式为1.50或3.02。

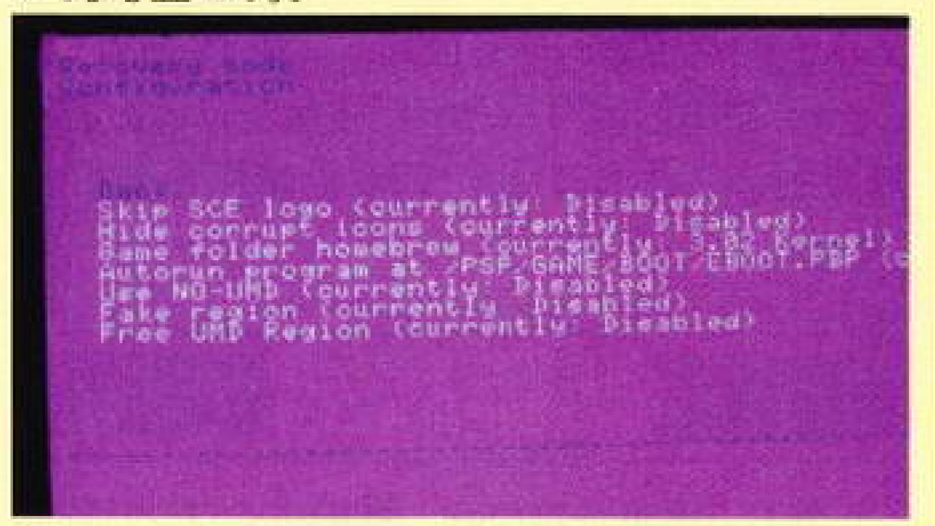
●Autorun program at /PSP/GAME/BOOT/EBOOT.PBP：开机自动运行记忆棒中PSP\GAME\BOOT\EBOOT.PBP文件，可以自由更换为任何程序，如果该程序是1.50版本自制软件，则需要将"Game folder homebrew"设置为1.50。

●Use No-UMD：免UMD引导直接运行游

戏ISO。

●Fake region：设定虚假区域版本，允许你设置PSP核心区域版本为Japan(日本)，USA(美国)，Europe(欧洲)或者Korea(韩国)，以便播放需要验证区域信息的UMD电影光盘。

●Free UMD Region：设置UMD电影的区码为全区码。



▲配置菜单中的选项都非常有用。

在设定完成后选择第一项"Back"即可返回主菜单，之后选主菜单中的"Exit"即可保存设置重启PSP。主菜单的第三项"Run program at /PSP/GAME/RECOVERY/EBOOT.PBP"则是启动修复程序，一旦OE-B损坏需要重新安装或是想降回低版本官方固件就需要配合OE-A安装包中的恢复程序进行恢复(具体方法与SE-A相同)。主菜单的第六项"Plugins"允许玩家在OE-B下加载各种prx格式插件，首先你需要将插件放置在记忆棒PSP\seplugins文件夹下，然后在这个文件夹下创建一个名为game.txt的文本文档，按照"ms0:/seplugins/xxxx.prx"的格式写入文本，即可在"Plugins"中显示出该插件的激活指令。写在game.txt中的插件会在游戏中激活；而如果创建名为vsh.txt的文本，插件就会在OE-A系统菜单下激活；而写在pops.txt的文本中，插件则会在PS模拟器下激活。主菜单的第七项"Registry hacks"也比较有用，里面的三项分别是交换×/○键、免上网激活WMA播放功能以及免上网激活Flash播放器功能。

破解官方PS模拟器

下面要为大家介绍的则是OE-B的重头戏——破解官方PS模拟器。众所周知，目前SCE官方提供的PS模拟器直接与PS游戏镜像绑定在一个EBOOT.PBP文件中，并且需要玩家通过PS3购买后下载到PSP上，配合授权文件才能在3.0x固件上运行。其原理实际上是在首次运行PS模拟游戏时根据授权文件和当前使用的PSP生成一个Keys.bin的数字签名档存放在主机的Flash1中，而在OE-A版本自制固件就已经实现了对数字签名的破解，只要玩家手头有官方的PS模拟游戏和一个从别人主机上获得的这个游戏的Keys.bin文件，将他们放置在PSP\GAME文件夹的任意目录下，就能够无需验证PSP主机运行从别人机器上拷贝过来的官方PS模拟游戏。而OE-B固件在先前版本的基础上，提供了一个PS模拟游戏的制作程序，它可以从官方PS模拟游戏中分离出PS模拟器，并允许玩家将其他PS镜像与模拟器重新整合，再通过原游戏的Keys.bin在使用OE-B自制固件的PSP上启动，从而实现模拟任意PS游戏的目的！潘多拉的魔盒已经打开，下面就让我们看看究竟如何来制作一个PS模拟游戏吧！

第一步

首先我们需要下载一个名为cygwin1.dll的动态链接库，将它放置在Windows文件夹的System32子目录中。

第二步

在电脑上建立一个文件夹，将官方PS模拟游戏中的EBOOT.PBP文件拷贝到这个文件夹中，并将名称更换为BASE.PBP。

第三步

将.img、.bin以及.iso格式的PS游戏光盘镜像文件复制到该文件夹中，并且将OE-B安装包中的popstation.exe可执行程序也一同复制到该文件夹下。

第四步

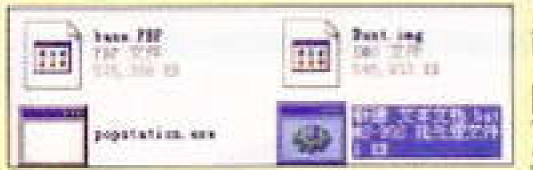
在该文件夹下新建一个文本文档，写入如下指令："popstation xxx.yyy"(其中xxx.yyy代表PS镜像文件全名)，之后将这个文本的后缀由.txt修改为.bat。



▲点击鼠标右键新建文本文档。

第五步

在保证以上几个文件齐全的情况下，双



▲运行这个批处理文件开始转换。

```
I:\DRA>popstation bust.img
Writing header...
Writing sfo...
Writing icon0.png...
Writing pic0.png...
Writing pic1.png...
Writing DATA.PSP...
Writing iso header...
Writing indexes...
Writing iso...
Writing special data...
Done.
```

▲转换程序在生成游戏过程中显示的信息。

击.bat文件，系统则会弹出窗口开始进行转换，稍等片刻后会在该文件夹下生成一个EBOOT.PBP文件。

第六步

连接PSP，将EBOOT.PBP文件与原模拟游戏的Keys.bin文件一同拷贝到PSP\GAME下的任意文件夹中，之后就能在“Game”→“Memory Stick”中看到原PS模拟游戏图标，进入后你会发现里面已经变成你所转换的PS游戏了！



▲经典PS游戏《纵情跳跃2》在PSP上成功复苏！

如果想要更换游戏的图标等显示信息，则需要在执行第五步前将ICON0.PNG、PIC0.PNG和PIC1.PNG文件放置在该文件夹下，这样在执行转换程序时将会自动将图标等文件加入到生成的PS模拟游戏中。这里强调一点，如果使用PBPUnpacker等EBOOT.PBP文件编辑软件来更换图标，很有可能导致修改的模拟游戏无法运行。另外，在选择PS游戏镜像时尽量选择日版、美版的NTSC制式游戏，经验证发现官方模拟器对采用PAL制式的欧版游戏图像兼容性很差。不过看了上面繁琐的游戏转换步骤，你是否已经头痛了呢？而且采用上面的方法转换出的多个模拟游戏因为使用了相同的游戏标签，在运行时就会发生存档相互覆盖的现象。下面笔者就来推荐两款网络上常用的傻瓜级图形界面的PS模拟游戏转换工具，让你瞬间掌握转换游戏的奥秘！

PSP PS Game Creator

这款由“广州游戏小组”制作的PS模拟游戏傻瓜制作包只需点几下鼠标，就能轻松完成转换过程。软件最新版本为V0.8版，下载完成后



解压缩，并运行PGC.exe主程序，点“打卡”选择PS游戏镜像后再点“转换吧！”，稍等片刻即可在程序目录下生成一个TMP的文件夹，将里面的EBOOT.PBP和Keys.bin拷贝到记忆棒PSP\GAME文件夹下任意子目录即可。这款程序还能直接选择光驱中的PS游戏光盘进行转换，但它不能修改存档标签，因此转换的多个游戏会互相覆盖存档，这里我们建议大家配合“PSX PBP 参数设置”这款软件使用，通过它可以修改转换好的PS模拟游戏的存档标签，这样就可以分别建立存档了。

PSone2PSP

这款软件除了不支持从游戏光盘直接转换PS模拟游戏以外，其他各方面功能可要比PSP PS Game Creator还要强大。截稿前软件的最新版本为V0.5版，解压缩后运行PSISO2EBOOT.exe主程序，选择“镜像文件”后将“目标文件夹”直接设置到记忆棒PSP\GAME文件夹的任意子目录即可开始转换，程序会自动将生成的EBOOT.PBP和Keys.bin文件传送到目标文件夹下。这款程序还能够选择程序图片、图标，并且可以直接修改存档标签和名称，所有高级转换技巧都只需简单几步就能完成！

后记

由于OE-B的推出，网络上立刻掀起了一股PS模拟游戏发布旋风，许多网站都在不断地发布已经转换好的PS游戏，笔者的记忆棒也已经放满了各种PS游戏，而且官方模拟器运行的效果真的是非常完美，就算只为了玩那么多的PS游戏，买台PSP也绝对值得！各位读者也快点加入到模拟行列吧！另外，文中提到的软件都可以在http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardid=75&id=370134下载。



文 小超 编 米格

NDS软件新闻

突然发现身边喜欢过洋节的人越发多起来。圣诞期间大家不仅要互送礼物，还要聚在一起过平安夜。反倒是元旦，虽然放假，却没有人搞什么庆祝活动了。下面一起看看最新的NDS软件新闻吧。

实用软件




MoonShell新版推出 推荐

NDS用多媒体软件MoonShell于12月中旬推出V1.51版。新版加入对GBA电影卡SD版的支持，大幅度提升了DPG视频的画面和声音质量，增加繁体中文字库，修正了MP3播放、默认设定和关机设置方面的错误。



推荐 DeSmuME新版发布

最好的电脑端NDS模拟器DeSmuME于圣诞前夜12月23日推出V0.5版。新版变动非常大，代码全部使用C语言编写，运行效率更高。在ARM CPU方面修正了MSR、记忆核心等错误；Bios方面加入了GetCRC16、GetSineTable等功能；卡带方面则加入对CF卡的模拟支持，并且能够获取ROM的ID号；GPU方面加入对Mode0和Mode3的显示支持。软件分为Linux和Windows两个版本，Linux版加入了帧率显示和基本的跳帧支持；Windows版修正了显示ROM信息时的错误，加入了按键自定义、声音设置对话框、帧率设置，并移除了Debug按键。

新版DeSmuME在功能方面已经比较完善，





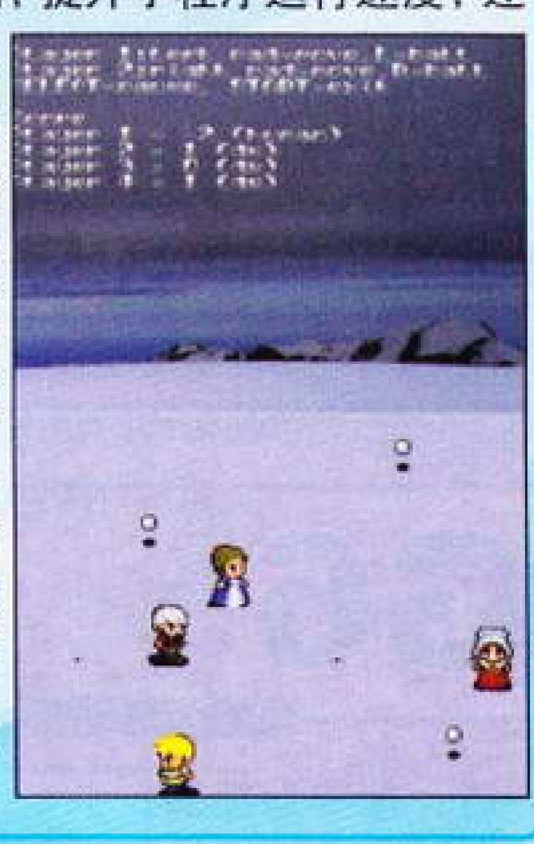
支持即时存档、截图、帧率调节和自定义按键。选择Config下的SaveType可以对游戏记忆类型进行调整。Control Config则是自定义按键，能够将按键定义为键盘上的任意键位。Frame Skip 则是调节帧率，Auto为自动调节，也可以设置为具体数字。新版的截图功能进行了增强。选择File菜单下的Save Screenshot As能够将游戏截图保存在指定位置，选择Quick Screenshot则能将截图自动保存在Save Screenshot As中已经选择好的目录内。DeSmuME的截图效果已经非常好，没有变色现象，保存格式为BMP。

新版最大变化是能够发出声音了，更好的支持片头动画播放。像《Jump超级明星大乱斗》、《最终幻想III》、《风雨传说》这些游戏的开始动画都能够播放。一些2D游戏，像《动物管理员》、《钻子先生 钻魂》、《直感一笔》等都能比较完美地运行，声音、贴图都很正常，速度也比起以前版本有提升。但对大部分游戏的支持还是有问题，像《口袋妖怪 珍珠·钻石》直接白屏，《恶魔城 迷宫画廊》提示初始化不成功，《风雨传说》标题画面下屏黑屏等。希望DeSmuME能在2007年带给大家更多惊喜。



DSLua新版推出

久久没有更新的NDS用Lua平台DSLua于12月14日推出V0.6版。由于原作者Waruwaru迟迟未露面，本次的新版由Jeremysr、Sypherce和Daltonlaffs制作。新版加入无线联网和插件功能，另外支持自动启动，用户可以自定义一个程序随DSLua一起运行。新版在系统功能方面也做了改进，当打开、合上NDS时能自动将背光灯打开、关闭，提升了程序运行速度，还支持了麦克风。V0.6版依旧只支持使用CF卡的烧录卡和存储卡式烧录卡，希望作者能加入对更多类型烧录卡的支持。感兴趣的朋友可以去DSLua官方网站下载程序，网址为http://www.dslua.com。



DS iPod新版公开

NDS用音乐播放软件DS iPod于12月23日推出新版，支持了MP3播放。DS iPod支持触摸，操作方式和真正的苹果iPod播放器类似，我们只要直接在触摸屏上选择Music选项下的Songs就可以播放OGG和MP3格式的音乐了，点击Menu选项可以回到主菜单。播放时按NDS的SELECT键能够锁定按键。至于其他的诸如Video、Photo选项，目前还只是摆设，没有实际用途。软件还加入自动关闭背景灯功能，如果不动按键和触摸屏，5秒后软件会自动关闭将背景灯。



猛然发现自己开车原来是这么费油，朋友百公里耗油才5升，我竟然能到7升。特地请教了一下专家，发现省油还有这么多道理在里面，什么快速换档等，看来要仔细琢磨琢磨了。最后给出文中软件下载地址：http://pocket.levelup.cn/sp56.php?Platform=nds，另外要感谢一起游(http://www.17u.com.cn)网友的大力支持。

烧录卡新闻站

文 小超
编 米格

随着NDS的普及，越来越多的厂商加入到烧录卡大战中，纷纷推出性能各异的产品。为了更好地让读者朋友及时了解烧录卡的硬件信息、软件更新情况，我们特地将烧录卡部分从"NDS软件新闻"中独立出来，希望能带给各位玩家第一手烧录卡资讯。

EZFlash

厂商网站：http://www.ezflash.cn

EZFlash V 发布

EZ小组在12月发布了全新烧录卡产品EZFlash V。EZFlash V为Slot1型产品，与NDS原卡同样体积，使用MicroSD卡作为扩展存储空间，并且内置引导功能。



EZFlash5支持独特的双重读取模式。纯净模式中，用户可以使用Clean ROM进行游戏。混合模式中，则可以使用修改过的ROM游戏，而修改过的ROM将能够支持软复位、金手指等更多功能，并且能够提升慢速MicroSD卡的读取速度。在存档方面，EZFlash V使用硬件存储芯片，并可以自动生成存档，具有多存档备份功能。详细情况请见本辑《掌机王SP》相关评测。

EZFlash V 新内核发布

EZ小组于12月21日发布EZFlash V用内核V1.1版。新内核优化缩减内核尺寸到原来的一半，游戏启动速度提升3倍。升级内核时需要先把内核文件解压到MicroSD卡根目录。在NDS启动界面，按住R键进入EZFlash V，再按一次R键即可升级。运行游戏如果出现白屏，是因为存档模式设置不正确，可以通过按L+X或L+Y来切换存档模式。如果出现黑屏，则因为MicroSD卡速度设置有问题，同时按L、R键调出菜单调节速度。而至笔者完稿之日，最新更新为12月26日，内核升级到1.3版，加入了对中文文件名的支持，中文文件名存档备份也能够正常使用，另外还修正了左右键翻页后游戏信息不更新的问题和存档修改后错位的问题。

M3/G6

厂商网站：http://www.gbalpha.com

M3新版内核发布

Gbalpha于12月24日发布了对应M3-SD和M3-CF的C31a内核。新内核针对多媒体扩展模式进行了众多改进。增加了对DGP2视频文件的兼容，能够直接播放DPG 0.9、DPG 1.0和DPG 2.0各种DPG格式文件；加入了对新DSM视频



格式1.0版本的支持，可以无缝快进、快退；JPEG图片浏览中加入双屏显示模式，有组合、导航两种显示方式，更加适合浏览漫画；修正了某些JPEG图片无法正常打开的错误。升级内核后，GBA端显示版本号为V3.90，NDS端显示版本号为V4.71。

另外，要提醒大家注意的是，如果想看电子书的同时听音乐，一定要先将电子书文件打开，如果先播放音乐再打开电子书，会导致音乐列表被覆盖而无法连续播放每首歌曲文件的情况。厂商表示将在以后的升级中，为播放器提供单独的列表存储空间以解决这个问题。

TouchPod新版发布



M3、G6专用的PDA软件TouchPod于12月24日推出V1.1Beta版。新版仍为测试版，加入对世界语言的支持，TouchPod会根据M3、G6的内核语言自动切换语言设置。另外，厂商还发布了电脑端同步软件PC Linker for TouchPod。利用同步软件，用户能够将在TouchPod上输入的资料传输到电脑上备份，同时也可以在电脑上编辑资料传输到TouchPod，在NDS上查看。比较特别的是，PC Linker for TouchPod具备相册图片添加功能，可以为电话本添加个性化相册图片。

Gbalpha发布2007年度中国地区战略

同样在12月24日，Gbalpha发布了2007年度中国地区战略。Gbalpha在2007年将完善、落实五项重点推进项目，包括巩固新型海外经营体制、强化经营体制、强化品牌力、强化销售力和增强软件增值服务。具体内容则包括海外销售产品和软件使用本土语言、构筑IT技术支持平台、积极与媒体保持合作、参与各种大型活动等。G6Lite、M3Lite、G6 DS Real、M3 DS Real、M3 DS Simply将成为Gbalpha重点经营产品。另外，Gbalpha的网站也进行了大规模改版，新版网站设计更加精美，产品介绍也更加全面，力图为用户提供更好的支持服务。另外Gbalpha网站也进行了全面改版。

M3 DS Simply上市



传闻已久的M3 Slot1产品M3 DS Simply于近日揭开神秘面纱正式上市。M3DS Simply为NDS真卡大小，插入NDS Slot1插槽不突出，是Gbalpha第一款Slot槽产品，同时也是第一款采用GBalpha标志的产品。M3 DS Simply定位于大众普及型产品，功能非常简单，甚至连M3系列产品标志性的PDA组件和多媒体扩展功能都没有，只能用来玩NDS游戏。M3 DS Simply支持MicroSD卡扩展，烧录模式也有了较大改进，用户不需要使用电脑端烧录软件传输，只需要将NDS ROM直接复制到MicroSD卡中即可。

因为支持FAT格式的拷贝粘贴，所以一度传闻M3 DS Simply支持Clean ROM，但实际上并非如此。M3 DS Simply没有采用电脑端软件打补丁，却采用了内核补丁的形式，在游戏运行时会自动对ROM打补丁。不过，M3 DS Simply对现有游戏的兼容度非常好，达到了100%。但用户仍需要通过不断升级内核来完善游戏的兼容度。

M3 DS Simply的价格十分厚道，官方定价为198元，以M3本身的品牌优势再加上不错的兼容性还是十分具有竞争力的。另外，M3 DS还会有Real版推出，同样为Slot1产品，但真正支持Clean ROM，预计会在一个月以后上市。而我们《掌机王SP》编辑部已经拿到样卡，将会在下辑中为大家献上详细评测。

DSLink

厂商网站：http://www.ds-link.net

DSLink新版烧录软件和内核推出

EDIY于12月20日推出DSLink用烧录卡软件V1.40版和中文版内核升级V1.40版。新版软件



加强了游戏兼容性，解决了《股票买卖教练员》等游戏白屏和死机问题；软复位可以选择方向键上＋START或方向键下＋START；将内置MoonShell更新为最新V1.51版。V1.40版内核配合V1.40版软件解决了游戏兼容性问题。12月22日，EDIY推出V1.41版内核，解决了部分卡带出现的存档数据错误。12月23日，EDIY再次发布V1.50版烧录卡软件，修正了《JUMP终极明星大乱斗》、《平成教育委员会DS》等个别游戏存档问题，游戏名库更新至NDS第0783号ROM，GBA第2638号ROM。据官方透露，DSLink的遗留问题均已经解决，接下来会增加诸如多存档备份等各种新功能。

另外，老产品GBALink的内核也进行了更新，使用DSLink游戏引擎，解决了很多新老NDS游戏的运行问题。由于GBALink采用了NOR Flash芯片，游戏更不会由于速度问题出现延迟、死机的情况。

AceKard

厂商网站：http://www.acekard.com

AceKard新版烧录软件发布

AceKard用电脑端烧录软件AceKard manager于12月22日发布V1.03版。新版加入换肤功能，用户通过更换ak_sys_bg1.bmp、ak_sys_bg2.bmp两个文件即可改变上、下屏背景；在MicroSD卡的格式化菜单中加入Kingmax 1g选项；可以在线更新存档列表，下载成功后会自动传输到MicroSD卡内；能够记住上一次访问过的目录路径。菜单更新程序AkMenu在12月15日推出了V1.05版，修改了游戏启动的初始化过程和字库。



AceKard产品价格调整

随着市面上大批Slot1接口烧录卡的上市，考虑到市场因素，AceKard于12月20日起正式下调产品零售价，由原来的360元调整到320元，下调幅度达11%。

Supercard

厂商网站：http://chn.supercard.cn

Supercard DS(ONE)正式发布

谁也没想到，这一次SC走到了众多烧录卡的前面。于12月正式发布的Supercard DS(ONE)可谓目前最完美的NDS烧录卡。Supercard DS(ONE)体积和NDS原卡一样大，支持免引导游戏，可以插入MicroSD卡扩展容量。最让人惊讶的是，Supercard DS(ONE)是

真正支持Clean ROM的产品，并且支持FAT格式。用户可以将MicroSD卡格式化为FAT、FAT32格式，然后将NDS ROM直接粘贴进去。Supercard DS（ONE）的界面非常漂亮，整合了MoonShell，用户能够直接在界面中选择播放MP3、DPG等格式的媒体。Supercard DS(ONE)中文版的售价为299元，英文版为349元，不过目前只有英文版出货。详细情况请见本辑《掌机王SP》相关评测报道。



SC转换软件圣诞更新

SC厂商于12月25日更新了旗下全套GBA端烧录卡内核和转换程序，2.58转换软件增加对0635、0664这类游戏的支持，并改善了存档兼容性，新版转换软件需配合1.7版本内核使用。另外CF、SD、SCL内核已经开启存档联动功能，能够让NDS游戏与GBA游戏进行存档联动（不过不支持《口袋妖怪》存档联动，因为存档容量大于SC的存档空间）。这里以《牧场物语》为例，首先将GBA版《牧场物语》日版ROM不要转换放在记忆卡上，然后将NDS《牧场物语》日版ROM转换后拷贝到记忆卡上，并将GBA版ROM命名修改为与NDS版同名，之后将GBA《牧场物语》日版存档拷贝到记忆卡上(这个存档名称可以随便取，只要不和其他游戏名重复就行)，开机进入SC菜单，按十字键右一下选第二个菜单项进入存档管理，选择GBA的牧场存档让它备份到SRAM，之后再按十字键左回到列表，选择NDS《牧场物语》，程序会先载入GBA的《牧场》，之后再载入NDS的《牧场》实现存档联动。

EWin

厂商网站：http://www.ewinflash.cn

EWin2新版烧录软件公布

EWin官方于12月16日发布EWin2系列烧录卡用电脑端烧录程序Ewintool V1.3版。新版修正了因自动命名而导致转换失败和进度条在转换后有时不会消失的错误，加入是否使用自动命名的选项，新增《dogz》和《流星洛克人》两个Bad Dump游戏的修复IPS文件。



Ewin3正式上市

Ewin官方于12月正式推出EWin3烧录卡。EWin3采用NDS原卡大小设计，自带引导功能，能够免刷机运行NDS ROM。EWin3支持MicroSD卡扩展，而MicroSD卡采用FAT格式，用户可以直接将NDS ROM拷贝到MicroSD卡中，无需烧录软件进行转换。为了满足不同用户的需求，EWin3提供了多种颜色外壳。同时上市的还有Ewin自行制造的震动卡，采用日本原装电机工艺，插入NDSL不突出，对应所有官方附带震动功能的NDS游戏。这张震动卡除了能支持EWin3外，还能在EZ5、SCDSO等其他Slot1槽烧录卡上使用。比起原装震动卡，Ewin震动卡不到100元的价格更为厚道。



Ewin发布GBA扩展、浏览器内存卡

近期Ewin震动卡已经发售，而另一块NDS扩展卡也正在制作之中，它就是具有GBA扩展和NDS浏览器内存功能的Ewin扩展卡。根据官方提供的消息，这款卡带作为GBA扩展功能，将能够允许Slot1接口烧录卡将MicroSD卡载入到它的上面运行；而作为NDS浏览器内存卡，则是配合《任天堂网络浏览器》这款软件在上网时使用，也就是允许玩家通过Slot1烧录卡烧录浏览器软件并配合它来运行。据悉，这款扩展卡依旧会走廉价路线。

Slot1烧录卡综评 Vol.1

文 ZinniaSun 编 米格

新一轮烧录卡大战打响

——EZ5、SC DS、R4三卡联评

SP评测室

在这新年交接之际，烧录卡业界的次世代大战又一次打响。随着烧录卡生力军AceKard异军突起、国内老牌、新派烧录卡厂商也都迅速跟进，加入到这场战争中来，SuperCard DS(ONE)突然发售、EZFlash V涌入市场、R4新品牌上市、Ewin3发布消息、M3DSS正式开卖……这一连串的新消息都在向玩家诉说着一个使用三免烧录卡的全新时代已经到来！而我们系列评测的第一辑，就将带领大家来感受一下最新上市的EZ5、SC DS以及R4三款烧录卡的独特魅力！



▲新一轮战争打响，谁又将成为最终的赢家？

次世代的三免烧录卡

所谓三免烧录卡，即免引导、免刷机、免转换，为了从技术上实现这种烧录模式，就必须尽量将烧录卡的结构制作得与NDS正版卡片相同，这就需要摒弃采用GBA卡带接口的上一代Slot2烧录卡架构，而将平台转移到NDS卡片使用的Slot1接口上，并且采用烧录卡与NDS正版卡相同的存档芯片。采用内存储芯片的这种Slot1烧录卡其实早在半年多以前就已经实现，但由于存储芯片容量非常有限，所以采用microSD等外存储技术烧录卡的诞生就成为玩家关注的焦点。AceKard虽然实现了这种技术，但却需要将microSD卡文件系统格式化为自创的AKFS，而非电脑能够识别的FAT16/FAT32格式，为拷贝、管理Clean ROM造成不小的麻烦。而我们今天要介绍的这三款烧录卡，正是突破了技术上的种种限制，实现了对FAT16/FAT32文件系统的直接支持。下面就让我们先从EZ5说起吧！



▲今天我们评测的三位主角。

EZFlash V

售价：268元

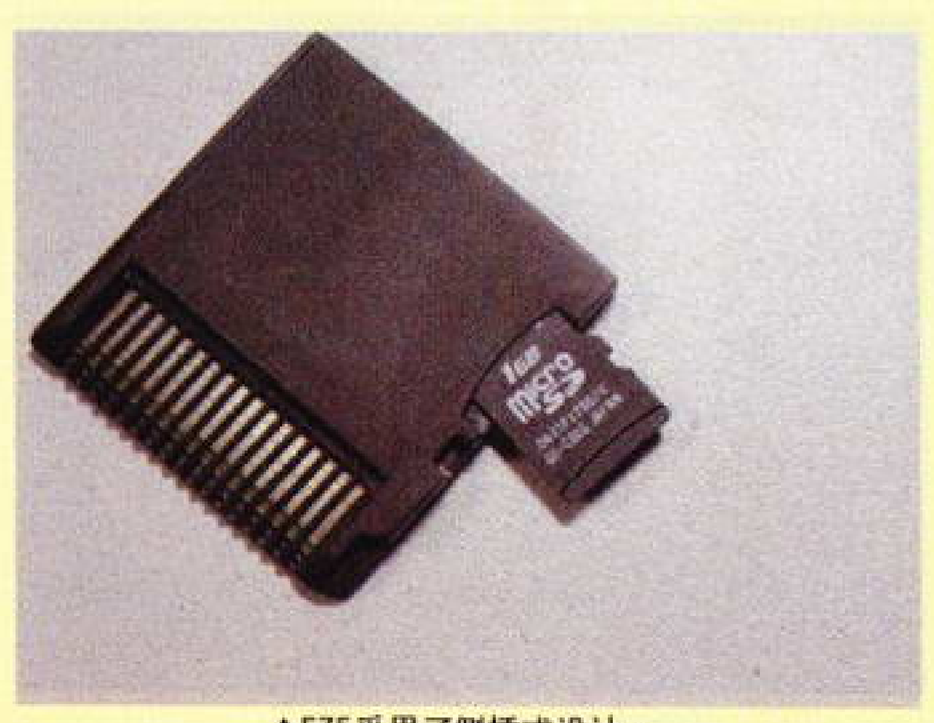
说到EZFlash，那可要从首批GBA烧录卡聊起了。在GBA烧录时代，EZFlash系列烧录卡凭借其优秀的硬件设计和可靠的质量，获得了全球范围玩家的认可。而在进入NDS时代后，EZ4的姗姗来迟，不免让该系列忠实的用户对EZ系列未来的前景表示担忧。但在这新一轮烧录卡大战中，EZ终于又站了出来，在第一时间推出了全新三免烧录卡EZFlash V，而且根据开发人员所述，EZ5的硬件设计仅用了短短两周的时间，不能不让笔者对老牌EZ小组的开发实力感到汗颜。笔者也是在第一时间获得了这款烧录卡，下面就让我们来看看它的性能究竟如何吧！



外观篇

由于这次的EZ5走的是低价位路线，因此产品的包装并不像以前那么华丽，只是采用了一个简单的纸盒和塑料托架将卡带装入其中。不过产品LOGO设计的还是颇为精美，包装上粗重的手写体罗马数字V，象征NDS双屏以及烧录卡的图标(不过烧录卡插入的位置好像画错了吧)，看上去感觉还是很有大厂风范的。打开包装后，发现除了EZ5烧录卡以外，并没有像EZ4那样附赠读卡器，而且也没有附赠软件光盘，这样做虽然节省了成本，但无疑给那些初次使用烧录卡的玩家造成了麻烦。

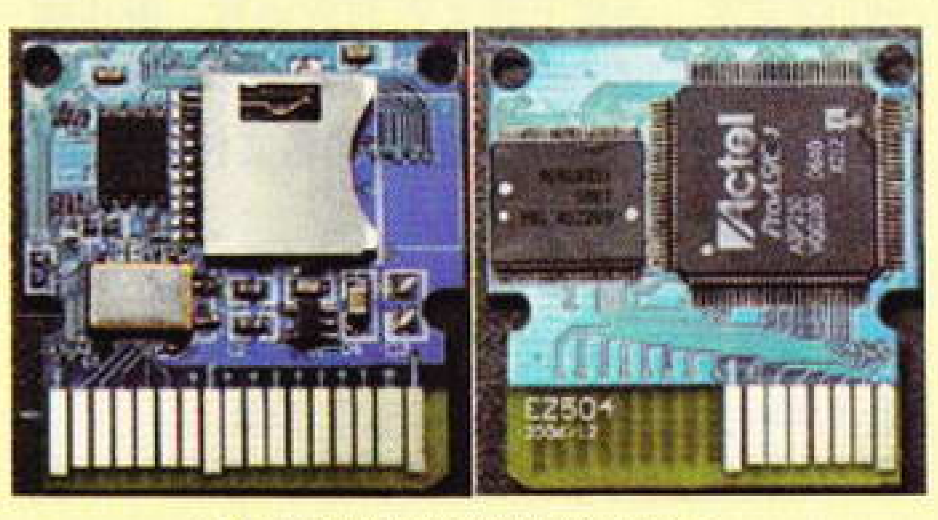
取出EZ5仔细观察一番，感觉EZ5的大小、厚度还是比较完美的，插入NDS、NDSL主机也非常顺畅，不会有任何多余的部分。不过仔细摸摸卡带的正面，会明显感觉到右上部分有略微的突出，如果你撕下贴纸就能发现，原来由于卡带厚度上的限制，这里的一块主控芯片并没有包在外壳中，而是将外壳开了“天窗”把主控芯片裸露在了外面。不过想到要在体积如此小的卡带上安放各种芯片、读卡接口，就觉得这种设计也是颇为无奈的最优选择了。奇怪的是，EZ5的microSD卡插槽并没有放在卡带的顶部，而是放在了右侧。问了开发人员才知道，原来这样设计的原因是由于设计在顶端插入主机也会一眼被人认出是烧录卡，而国外玩家最怕的就是这个，所以特意要求将microSD卡设计在了右侧，这样插入主机后microSD卡就完全被隐藏了起来。其实反正EZ5的microSD卡槽也没有弹性键，就算放在顶端也是无法在不将EZ5拔出来的情况下取出microSD卡，所以放在里面也就无所谓了。但这种没有弹性键的设计，让玩家在拔出存储卡时往往需要用手将脆弱的microSD卡抠半天，实在有些让人不爽。



▲EZ5采用了侧插式设计。

硬件篇

由于页面的限制，这次我们就不对烧录卡进行“解剖”，只是简单来谈谈EZ5在硬件设计上的一大亮点。EZ5采用了硬件Flash存档芯片，而且只用了一块4M的存档芯片，来兼容目前NDS游戏的4k、64k、512k、2M以及4M的几种存档格式。虽然从硬件上讲这种4M芯片只能兼容使用Flash芯片存档为2M和4M这两种游戏ROM的存档，但EZ通过用CPLD模拟EEPROM的方式实现了对4k、64k、512k这三种类型游戏存档的支持，等到下次开机时再将存档备份到microSD卡上，供下次游戏前再次载入使用。而这种采用硬件Flash存档芯片最大的好处就在于无需电池且永不掉档，在玩完游戏直接关机后，就算你把EZ5取出NDS放上十几二十年，里面的存档也不会丢失，而永久保存在Flash芯片中。而一些采用法拉电容或其他供电方式记录存档的烧录卡就无法做到这一点，待到电能耗光，存档芯片中的内容就会自动丢失。另外，EZ5的电路设计也非常精细，虽然硬件结构比起GBA端烧录卡要复杂得多，但从PCBA印刷电路板上看内部结构设计得井井有条。



▲EZ5电路排布设计得非常精致合理。

使用篇

由于没有附赠软件光盘，因此首次使用EZ5前我们需要首先到官方网站下载最新版本的软件。至笔者完稿之日，EZ5的内核版本已经更新到1.31版，软件界面也已经更新到12月27日的版本，存档列表更新到12月27日版（ROM编号更新到0784），下载地址为：http://www.ezflash.cn/cn/。

许多新一代烧录卡都采用了MoonShell架构制作，将引导程序放在了microSD上，而并非像以前那样写在烧录卡内部引导芯片上。新一代的EZ5也是采用了类似设计，虽然引导程序本身以卡带内核的方式放置在EZ5卡带芯片上，但程序界面包、语言包、各种插件以及存档列表文件却需要放在microSD卡上。因此在使用EZ5前，我们必须先拷这些文件。由MoonShell 1.51版衍生出来的EZ5内核，还能直接支持DPG视频（包括1代和2代编码格式的DPG文件）、MP3音乐播放功能和TXT文本阅读、JPG图片浏览功能。下面首先介绍一下必备文件的拷贝方法。

1.下载内核升级文件，将解压得到的ez5upldr.bin文件放置在microSD卡根目录下。

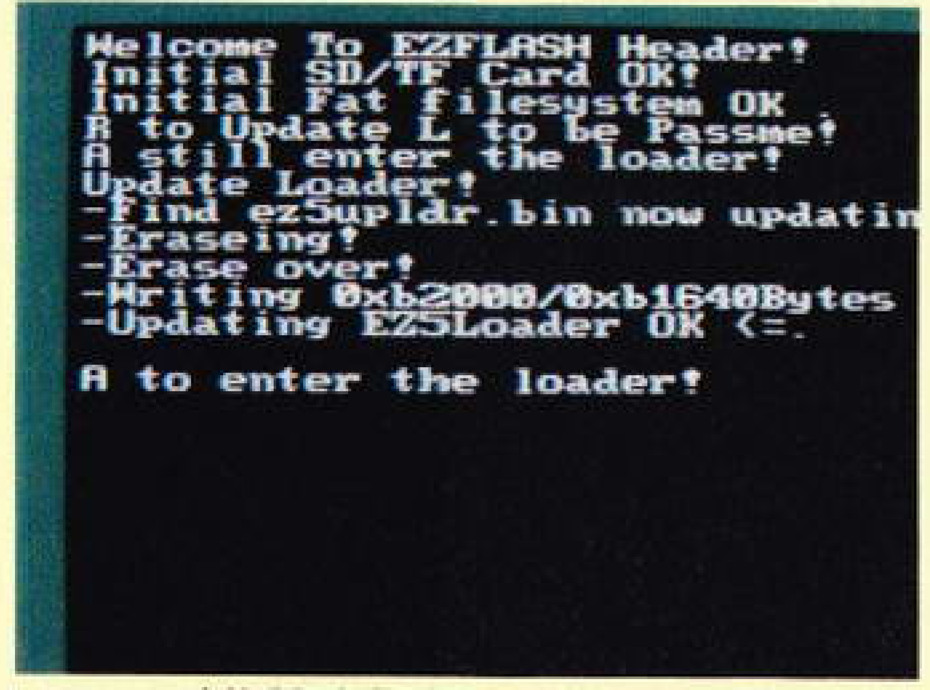
2.下载shell界面文件（“标准版”和“Vista skin版”任一版本即可，两者只存在界面图案上的差别），解压缩后将shell文件夹放置在microSD卡根目录下。

3.下载最新的存档列表文件，解压缩后将得到的ezsave.lst文件放置在microSD卡的shell文件夹下，并覆盖掉已存在的同名文件。由于EZ5硬件存档的设计模式，想要在游戏时正常存盘，我们还需要先告诉EZ5这个游戏的存档方式，以便调整硬件存档芯片的工作状态，所以也就有了存档列表文件。

4.如果还想用EZ5看繁体中文或其他语言的TXT文本，还需下载文本对应语言，解压缩后同样将得到的system.fon、system.l2u两文件放置在shell文件夹下，覆盖同名文件即可（默认为简体中文字体）。

5.这时你还可以将想玩的NDS游戏ROM解压缩后直接将.nds文件拷贝到microSD卡上，建议ROM文件名采用全英文短名称。

6.完成这些步骤后要想正常使用EZ5，我们还要对卡带内核进行升级。在开机后按住R键启动EZ5，就会进入卡带引导模式。在引导模式下按R键，就会自动读取microSD卡上的ez5upldr.bin文件进行内核升级，这时千万不要关机，否则可能会造成EZ5损坏。稍等片刻后上屏会显示“A to enter the loader！”的字样，则说明内核升级完成，按A键则可以进入EZ5华丽的主界面了。另外，如果在进入引导模式后直接按L键则会将EZ5作为Passme引导GBA端烧录卡。



▲内核升级完成后提示按A键进入主菜单。

EZ5的界面制作得非常华丽，上屏是文件列表，下屏则用来显示当前选中文件的详细信息，比如选择的是NDS ROM，那么下屏就会显示ROM的图标、标准名称以及存档类型，并且在这时我们还可以通过L+X和L+Y组合键来调整存档文件的大小，一般在更新存档列表文件后使用系统默认存档设置即可，但对于新出的游戏ROM则需要手工调节存档类型，存档类型一旦设置错误，游戏就会无法开启。TXT、DPG、JPG格式的文件不会在下屏显示缩略图，但选择MP3文件则会在下屏显示音频图标和ID3数字标签信息。选择自己想要运行的游戏或想要打开的文件后直接按A键即可开启，如果不对NDS进行任何操作系统则会在7秒后自动关闭屏幕，另外，



▲EZ5系统设置界面的选项很少。

同时按下L+R键还会弹出系统设置界面，在这里可以设置系统语言和MicroSD卡读取速度。读取速度上推荐选择“MicroSD Speed Auto Detect”自动侦测，手工设置时数字越小则表示读取速度越快，如果设置过小可能会因为microSD卡速度跟不上导致死机等现象。设置好后按B键则可以保存设置并退出设定页面。直接按START键会弹出操作帮助，不过遗憾的是触摸屏除了能够用来在屏幕关闭后开启屏幕外，其他就没有任何作用了。当运行了游戏后关机重启再次进入EZ5主界面会首先显示存档备份画面，系统会根据存档大小在microSD的save文件夹下创建与关机前运行游戏同名的.sav文件，存档文件大小则根据设定存档大小而定。另外，EZ5还提供了混合烧录模式，所谓混合烧录，就是通过电脑上的转换软件对ROM进行预处理，从而加速读取速度，让一些需要高速读取的游戏可以在低速卡上运行。混合模式转换的游戏将会无视microSD卡速度设置，并且在处理ROM的时候还能对ROM的无效数据进行剪裁，节省microSD卡上的空间。EZ官方声称，未来的混合模式将会加入金手指、软复位等众多功能，而且还将不通过电脑直接在NDS上对Clean ROM进行处理。

EZ5_Client Simple

Open & Export

TrimRom

▲混合模式转换软件的界面和功能都还非常简单。

总结

经笔者测试，EZ5在对Clean ROM的兼容性上还有待提高，《NDS浏览器》、IDS的《摸摸瓦里奥制造》(需要修改文件后缀为.nds文件)、《瞬感连环方块》等数款游戏无法运行(也有可能原因出在microSD读取速度上)，而像《节拍特工》等诸多大作运行起来都十分流畅，而且支持任天堂官方震动卡，《FF Ⅲ》汉化版也能够正常运行。在自制软件方面，由于microSD读写接口问题，许多自制软件都无法运行。当然，EZ小组在软件更新上一向都是很积极的，在EZ5发布短短一周时间中就频频进行着内核更新，修正了很多错误，并且在最近也开始公开I/O开发库，以便自制软件作者们尽快掌握针对EZ5的软件开发读写部分特性，尽快支持更多自制软件。



▲用EZ5成功运行了NDS大作《DQMJ》。

SuperCard DS (ONE) 售价：国内版299元，海外版348元

生在GBA时代的SC一直在坚持地走着外存储烧录卡的道路，但由于一直没能完美解决GBA游戏兼容性问题，因此在GBA时代虽然有着大容量、低售价的优势，却一直没能排上市场的主流。而在进入NDS烧录时代后，采用大容量外存储技术的优势一下子显现了出来，再加上SC厂商很快发布了自己的NDS转换软件，让老用户无需升级卡带就能直接用原来的GBA烧录卡玩到NDS游戏，从此迅速占领了烧录卡市场很大的一部分份额。而在这场三免烧录卡的战斗中，SC一声不响地完成研发过程，并在第一时间放出了SuperCard DS(ONE)，根据官方说法，ONE代表第一、代表Slot 1、代表一片卡就足够



了。免刷机、免引导、免转换，它的性能究竟如何？还是让我们一同来看看吧！

外观篇

拿到SC DS后，笔者首先就被它迷你的包装吸引了。产品包装继承了SCL仿乳白色NDS主机的风格，上面写满了SC DS的各种功能介绍。打开包装取出里面的塑料托架，就能看到SC DS的真身了。卡带贴纸设计得也非常精美，大小、厚度也都很完美，拿来插在NDS上感觉很顺畅。这里需要说明一点，由



▲SC DS与当年的SuperPass包装极其相似。

于首批出货的SC DS均为海外版，所以笔者收到的评测卡也同样是海外版。海外版与国内版最直观的区别就在于卡带的贴纸，海外版贴纸DS字样中心有一块光晕，而国内版DS字样则做了风化特效处理。海外版售价比国内版贵，而且两者的内核程序并不通用，如果你买到了海外版，则必须去SC美国分网下载内核及软件。

仔细摩挲SC DS卡带，会发现它的中心部位也开了“天窗”，将主控芯片裸露在外壳之外。SC DS的microSD卡槽设计在卡带顶部，并且采用了弹性键设计，即使插在NDS主机上也能很方便地插取microSD卡，大大方便了ROM的拷贝。不过SC DS也同样没有附赠光盘，使用前需要去网站下载最新版本的软件。



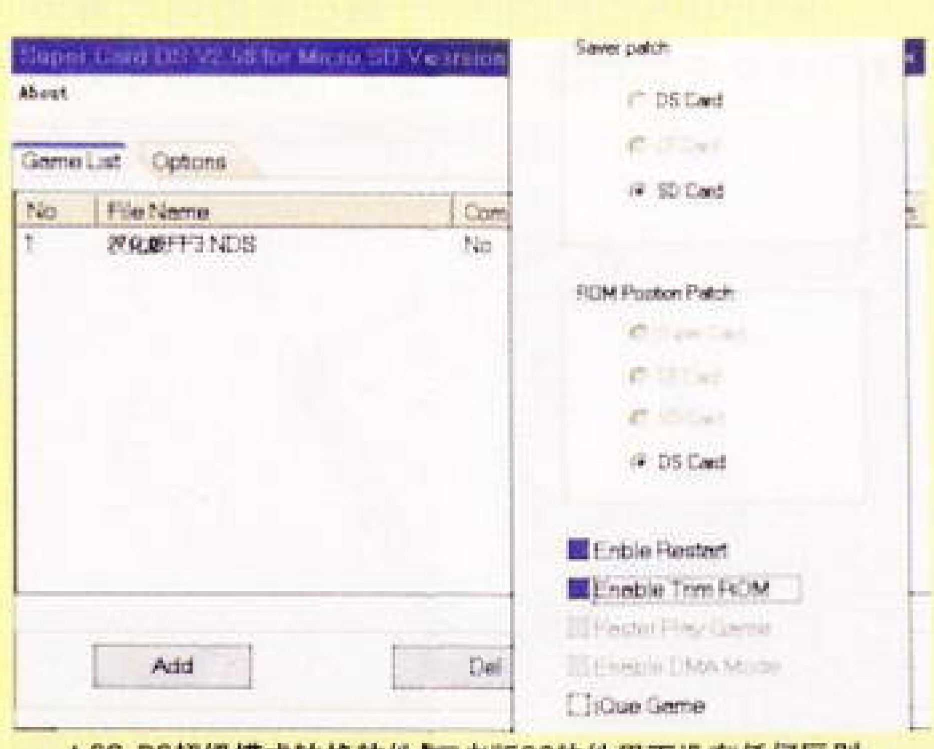
▲顶端插拔用起来的确比较方便。

硬件篇

SC DS采用胶水固定，如果强行掰开，很有可能造成外壳破裂，无法再装回去。SC DS也是在第二次开机时将上次所玩游戏的存档从芯片备份到microSD卡上的。但与EZ5不同，SC DS的存档采用了SRAM+法拉电容的存档方式，卡带上另外还附带一块电池，但由于SRAM只能在供电情况下保存数据，如果长期不使用卡带的话，最终还是会因为电量耗尽而丢掉最后一次所玩游戏的存档，因此提醒大家最好养成玩完游戏后再开一次机来备份存档的良好习惯。SC DS还采用了大容量高速PSRAM作为缓存，从而有效地保证了游戏运行时的速度。

使用篇

SC DS的引导软件同样是采用MoonShell系统架构改编而来，但与EZ5不同的是SC DS的内核全部都放在了microSD卡上。SC DS除了支持Clean ROM外，还支持超级转换模式转换出来的ROM，以实现软复位、剪裁ROM功能，未来还会加入金手指等更多新功能，而软件的界面及使用方法则与SC系列其他转换软件相同，老用户们一定都已经非常熟悉其使用方法了。目前SC DS内核文件最新版本为V1.0版，存档数据更新到ROM编号0773，另外超级模式转换软件最新版本为V2.58版，国内版软件下载地址为：http://chn.



▲SC DS超级模式转换软件与老版SC软件界面没有任何区别。

supercard.cn/download/SC_ds.htm，海外版软件下载地址为：http://eng.supercard.cn/soft_scdsone.htm。下面我们就来看看如何在microSD卡上安装SC DS的系统。

1.下载内核文件，解压缩后将里面的scshell文件夹(为了与其他烧录卡内核进行区分，以便玩家的多个烧录卡使用同一个microSD卡)和MSFORSC.NDS文件拷贝到microSD卡根目录下。

2.下载最新存档数据，并将ndsinfo.dat文件直接放置在microSD卡shell文件夹下，替换同名文件。

3.将Clean ROM文件拷贝到microSD卡上即可。下面就让我们快来插上SC DS进入游戏吧。

打开NDS后就能看到SC DS华丽的主界面了，程序会自动开启文件信息浮动窗口，并且在10秒不进行操作后自动关闭下屏而在上屏显示时钟。个人觉得SC DS的系统是目前修改得最为完备的MoonShell系统，它基于MoonShell V1.41版修改而成，部分界面、插件来源于风鱼制作的中文版MoonShell。厂商在此基础上又增加了SC DS菜单、文件信息浮动窗口、DPG2格式视频支持，可以自动消隐下屏文件列表中的游戏存档，支持全触摸操作。在系统菜单下按X键可以切换文件信息窗口的显示，Y键可以切换文件图标显示，通过Select+X和Select+Y键还可以调整屏幕显示亮度，用起来非常方便。对于无法识别存档信息的新游戏，玩家在选中游戏的同时点



▲SC DS界面制作得非常华丽，功能同样也非常强大。

击文件信息窗口中的"CHANGE"按钮来修改存档类型。下屏上方的菜单直接点击即可弹出各种设置，其中"Option"(设置)中可以修改主界面语言，修改后点击"其他"→"存储菜单



▲修改microSD卡速度可以有效减少游戏读盘时间。

设置"即可保存当前的菜单设置以便下次启动自动调入当前配置。"设置"中可以选择"SD速度"，但还是推荐大家使用"其他"→"自动设置SD速度"来测试你所使用的microSD卡速度，测试完成后按A键即可应用当前测试结果的速度。其他比较有用的还有"其他"菜单下的"允许联动"、"设置SC为振动模式"、"显示中文名称"和"引导GBA卡"几项。"允许联动"可以通过联动SC系列GBA端烧录卡载入GBA游戏及存档，从而实现GBA联动功能；"设置SC为振动模式"可以将你的SC系列振动卡作为振动包使用，无需打补就能使SC系列振动卡作为官方振动包来使用，只是振动效果上与官方振动卡稍有出入；"显示中文名称"一项选中后，游戏信息浮动窗口中的"游戏名"则会显示为中文；"引导GBA卡"的功能就是作为Passme来引导GBA卡槽的烧录卡。运行完游戏第二次开机时，系统会自动将存档备份在microSD卡上，命名与游戏ROM名称相同(如果原名过长则会自动减短为8.3标准DOS格式文件名)，每个存档文件的大小固定为256KB。

总评

经过笔者的一番测试，SC DS的游戏兼容性还是非常成熟的，测试的几款游戏全部都完美运行，其中包括汉化游戏以及IDS游戏。而且配合SC系列GBA端烧录卡还能实现GBA联动、震动的功能，而且配合官方内存扩充卡还能运行《NDS浏览器》，可以说技术上已经相当的成熟。SC官方还在卡带发售之出就放出了I/O开发库，并且为MoonShell 1.5、DSOrganize、Imgview这几款最常用的自制软件制作了SC DS专用版，可以说是目前功能最为完备的Slot1三免烧录卡了。

Revolution For DS (R4)

售价：198元



R4作为在三免烧录卡中涌出的新品，凭借着超低的售价在市场上占有了一席之地。关于R4究竟是哪个厂家的产品，网络上流传着种种猜测，不过很显然，R4具有很多独特的特性都是现在已经上市的Slot1三免烧录卡所没有的，但它很有可能是即将上市的M3DSS代工产品。有关R4是否真正支持Clean ROM网上也存在着各种争议，因为R4实际上是通过内核对Clean ROM进行存档修正处理，如果以这种标准衡量，那么将会有很多号称三免的烧录卡被踢出局。但至少R4可以直接运行Clean ROM，打不打补丁对用户使用并没有直接影响，所以应该也算符合三免的要求吧。下面就让我们来看看R4烧录卡的性能究竟如何吧。

外观篇

R4的包装设计得非常独特，黑色的背景色，配上诡异的深绿色LOGO，看起来还略有几分神秘感。抽下外包装，打开纸盒，首先看到的是一个设计精美的浅蓝色NDS卡带便携盒，里面放着的就是R4烧录卡了。由于是厂商寄来的评测产品，因此并没有附赠microSD读卡器，而正式销售的版本是会附赠的。另外，厂商还附赠了一张迷你CD，里面是电子版使用说明以及R4引导软件。

取出R4烧录卡，首先就被它黑色的电光贴纸吸引住了，仔细端详了一番后，感觉R4的做工一般，只采用了一颗螺丝在中间固定而并非用强力胶水固定。卡带的右上角是microSD卡插槽，外壳上专门开出了一个很大的凹口配合弹性键设计，倒是很易于插取microSD卡。感觉R4比EZ5和SC DS略厚一些，但并不影响卡带插入NDS、NDSL主机。

硬件篇

R4之所以能够在卡带上实现对ROM打存档补丁，直接将存档存放在microSD卡上，无需存档载入芯片以及从芯片备份到microSD卡，这其中与其硬件设计是有很大关系的。R4并不像其他烧录卡那样采用CPLD电路，而是使用功能更为强大的单片机系统架构，因此可以直接在游戏运行中对Clean ROM进行处理，将存档读写通道改变为直接访问microSD卡，这也就是R4能够无需更新存档数据列表而适用于各种存档游戏的原因。

使用篇

R4的使用非常简单，基本上接近傻瓜级操作。首先，它同样是基于MoonShell系统开发的引导程序，并且所有内核程序数据都是存储在microSD卡上的。目前R4最新内核版本为12月28日更新的1.05测试版，加入了自定义界面的功能，可以去官网进行下载，地址为：http://www.r4ds.com。

下载最新内核后解压缩，直接将menu-DIY下的所有文件及文件夹复制到microSD卡下即可。其中shell文件夹内存放的是系统界面以及整合的MoonShell软件界面设置，而_system_文件夹下存放的则是系统界面图，允许玩家用相同图像大小及格式的图片进行替换，从而起到自定义系统界面的功能。_DS_MENU.DAT文件是引导程序，



▲游戏浏览模式下屏显示着游戏的图标等信息。



▲为第一次运行的游戏在microSD卡上创建存档。

_DS_MSHL.NDS文件则是系统内整合的MoonShell程序的实际文件。之后我们要做的，就只剩下将各种CleanROM拷贝到microSD卡上了。

拷贝工作完成后开启NDS，就能看到R4的主界面了。主界面下共有3个图标，选择第一项是进入游戏浏览菜单，第二项是开启MoonShell，最右边的一项则是作为Passme引导GBA端烧录卡。进入游戏浏览菜单后，上屏显示的是游戏文件列表(列表中过滤掉了存档文件)，下屏显示的是当前选中游戏的图标及信息。按下A键或点击触摸屏上的游戏信息栏就可以开启游戏，首次开启一个游戏时会提示创建存档文件，直接选择"是"系统会自动在ROM所在目录下创建一个同名的512KB存档文件，并且游戏过程的所有存档、读档操作都将直接在microSD卡上进行，而并非存储在芯片中在第二次开机进行备份。按下START键系统会返回到主菜单中。

总评

经过笔者测试，R4在游戏兼容性上还是很不错的，直接支持IDS游戏、汉化游戏以及最新存档格式未知的游戏ROM，运行《恶魔城迷宫画廊》的效果也非常完美。对于自制软件方面，R4同样兼容性很低，不过厂商早已经公开了I/O开发库，而且还转换了款Imgview这款看图软件。另外厂商官网上还提供ROM剪裁软件和存档转换软件，可以说厂商还是非常敬业的。R4设置简单，但功能相比SC就显得很有限了，不过作为一款兼容性不错的廉价烧录卡，性价比还是很不错的。至此本次的"Slot1烧录卡综评"也就要告一段落了，附表中将会对三款烧录卡功能进行一个对比，希望对大家能够有所帮助。

名称	容量/外存储卡类型	插卡入口	文件系统格式
EZ5	microSD	左侧，无弹性键	FAT16/FAT32
SC DS	microSD	顶部，有弹性键	FAT16/FAT32
R4	microSD	顶部，有弹性键	FAT16/FAT32

名称	Clean Rom	支持ids后缀游戏	缩略图	存档类型手动选择
EZ5	√	×(需要更改文件后缀为.nds)	√	√
SC DS	√	√	√	√
R4	√ (内核存档修正补丁)	√	√	×(内核打补可自动识别新游戏的存档类型，不需要更新数据库)

名称	免引导免刷机	PassMe引导功能	免转换、传送软件	刷新卡内固件内核	MoonShell内核	TF速度选择
EZ5	√	√	√	√	√	√
SC DS	√	√	√	×	√	√
R4	√	√	√	×	√	×

名称	开天窗	GBA联动、扩展卡功能	转换软件	售价	附加功能
EZ5	√	√	√	268元	采用转换软件的混合模式可以更好地支持游戏运行。
SC DS	√	√	√	国内版：299元 海外版：348元	超级模式支持软复位、剪裁ROM等功能；可将SC震动版作为震动卡使用；SC CF/SD/Micro SD可与SC DS互动使用GBA联动功能；提供多款常用自制软件的专用版。
R4	×	√	×	198元	附带剪裁ROM和存档转换软件



掌机市场扫描

文 江西恐龙
编 马修

12月底分别要度过圣诞节和元旦两个节日，在两个节日交接的时候，掌机界迎来了"PSP完美运行PS模拟器"以及"TA-082型PSP降级程序"两大礼物，各大游戏论坛里纷纷涌起了大量有关PSP的帖子，怀旧的玩家聊起了当年那些经典的PS游戏，而不少TA-082型主板的2.71PSP玩家也下狠心将机器刷至1.5版。一时间好不热闹。

圣诞节和元旦节比起来更有泊来之意。笔者依稀记得在小时候从未过过圣诞节，但读了高中、大学之后，每年的12月已经开始习惯那股期待快乐到来的感觉了。随着我国经济的发展以及国民生活档次的提升，越来越多的人接受了这个洋人的节日，尽管商业味略微浓重了一点，但大家还是很喜欢那股喜悦的气氛。每年的圣诞节，各大商场、超市、专卖店都开始高举降价大旗，就连游戏市场也不例外。由于青年人过圣诞节的比较多，消费能力显然会在圣诞节这几天全部释放，根本就不打算把钱留到元旦再花，因此不少商家都表示圣诞节的生意明显要比元旦节好很多。

笔者于圣诞节前后逛了两次游戏市场，发现PSP的售价全部都有所下调，不少商家为了争取配件的利益以及培养回头客，不惜将主机降到相当低的水准。例如1.5普通版软降PSP开价仅为1450元，足足比节日前降了70元左右。当然这么低的价格是有条件的，那就是玩家必须随机购买部分配件，例如2G组装记忆棒开价300元，幸运的是配件的价格都算正常。这一点对新手玩家来说倒无所谓，反正那些配件都是要买的。

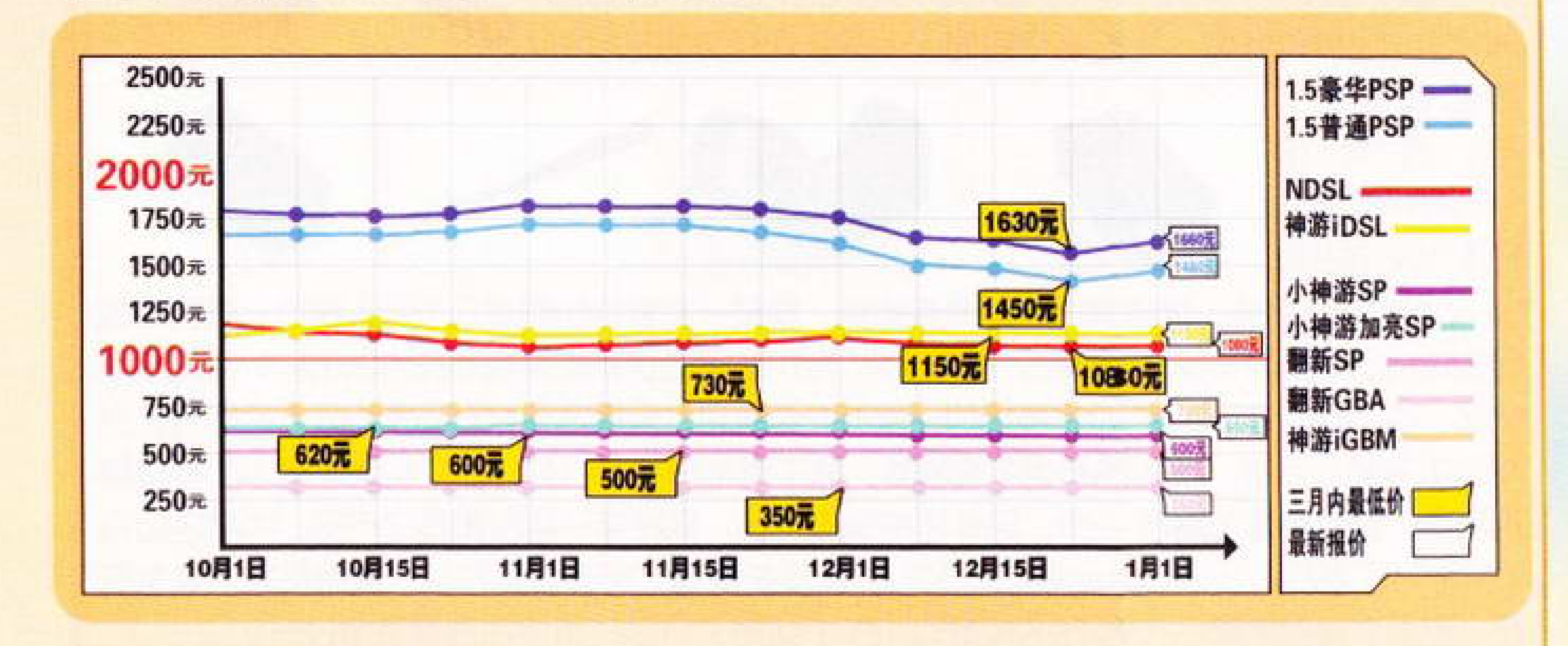
由于TA-082型PSP降级事件紧随圣诞其后，这无疑等于一枚重磅炸弹砸在了游戏市场里。不少商家都备有不少TA-082型PSP存货，商家冒一定风险将主机降级之后便可以卖出一个相当可观的价格。这个破解消息让不少奸商们下狠心联手干了一件龌龊的事情——圣诞节之后抬价。抬价究竟是批发商那边搞的鬼还是零售商搞的鬼已经不重要了，总之年底的PSP销量相当好，PSP在圣诞节时的低廉价格并没有维持多久，在价格走势表上落下一周之后随即上升，目前涨势不断。完稿前比较普遍的一个报价为：1.5普通版软降PSP开价1520元，1.5普通版硬降PSP开价1480元，豪华版各加180元。4G组装记忆棒售价480元，2G记忆棒(高速1959M)售价290元，2G记忆棒(低速1939M)售价230元。(网络商人的售价分别为400元、220元、160元)2.71版PSP在不少店里已然消失，因为都软降或硬降成1.5版了。大家在买机器的时候务必注意查看机器是软降还是硬降，现在硬降机器和软降机器交叉在一起搅乱了市场，有不少商家为了清空库存，会大势推荐硬降PSP，更有无耻商家会以硬当软出售。考虑到1月之后很快就要过春节的缘故，相信一时半会PSP不会跌回去。圣诞节之后的PSP销售形势可以说对玩家们相当不利，笔者

建议那些打算春节时购入PSP的玩家尽量现在购入。这种涨价现象在掌机界出现过多次，每年的春节时要涨价，1.0可以玩破解游戏时涨价，1.5可以玩破解游戏时涨价，2.0可以降级到1.5时涨价……而现在TA082型PSP可以降级时竟然也涨价了！真是顺应了那句老话“无奸不商”。

和PSP相比，NDSL的销售进展相对平稳，价格没有大起大落。现今美版白色NDSL以及粉红色NDSL售价维持在1080元不变，美版黑色NDSL售价和半个月前同为1130元，大陆行货神游版NDSL售价1150元，日版各色NDSL售价1280元。烧录卡方面笔者看到EZ5出现在游戏柜台中，EZ5采用标准NDS正版卡带造型的灰黑色外壳，支持TF闪存卡，支持免刷机免转换直接运行Clean ROM，笔者试过之后发现各大功能都不错，不过目前中文命名的游戏会生成乱码记录文件，相信这个只是小问题，会很快被解决掉，EZ5的店头售价为260元。



▲相信EZ5会受到不少玩家的青睐。





本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://www.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP(豪华版)	PSP(普通版)	iDSL	NDSL	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1700(软降) 1660(硬降)	1520(软降) 1480(硬降)	1150	1080	—	—	—	620 650(背光)	—
广东深圳	久圣电玩	1800(1.5) 1680(2.71)	1650(1.5) 1500(2.71)	—	1180	800	—	580	630 650(背光)	580
福建厦门	快乐多电玩	1710(1.5) 1630(2.71)	1540(1.5) 1460(2.6)	1180	1160	—	680	—	640(背光)	—
山西太原	逸豪电玩	1650	1500	1200	1200	900	760	760	630 650(背光)	550
天津	天龙MARS电玩	1690(1.5) 1580(2.71)	1580(1.5)	1100	1150	980	790	790	640 650(背光)	—
河北三河	思宇电玩	1880	1680	1290	1280	980 990(iDS)	790	780	590 690(背光)	550
浙江杭州	玩之茵 电玩专卖店	1750	1500	1180	1180	—	—	880	660(背光)	—



不知大家是否看到了本辑《掌机王SP》的"春节抽奖大行动"奖品页呢？这次活动的策划、联系可花了米格不少心思呢！希望各位"硬件短消息"栏目的忠实读者能多走好运、多拿大奖哦(笑)。年末主机市场价格普遍开始上扬，可看了看硬件周边市场，价格却依旧越走越低，由于国内周边厂商的涌入，硅胶套、保护壳等产品的售价也都越来越低。下面就让我们一起来看看近期的周边消息吧。栏目主持 米格



"PS Pictogram"新款PSP便携包

产品售价 22000日元(约人民币1427元)



SCEJ旗下周边品牌"PS Pictogram"一向以推出PS家族时尚、贵族化周边，而受到不少年轻人的欢迎。近日，该品牌又与"B印 YOSHIDA"携手推出了一款"B印 YOSHIDA×PORTER×PS Pictogram"PSP专用便携包，于12月28日正式上市。

提起"B印 YOSHIDA"，国内人可能很少熟悉，而提起PORTER品牌的钱包、笔记本电脑包，一些喜欢时装的玩家也许略有耳闻了吧。而"B印 YOSHIDA"正是日本PORTER与BEAMS的合作品牌，该品牌一向走贵族路线，随便一款钱包也都要几千元人民币，可谓时装界的Sony。而这次SCEJ与"B印 YOSHIDA"合作推出的这款便携包是作为BEAMS 30周年纪念品、由"B印 YOSHIDA"设计推出的一款PSP便携包，采用高级材料制作的外壳使用再长时间也不会粘上污渍，表面涂料也不会脱落，除了携带PSP主机外，打开包体还有UMD存放隔档两个，记忆棒存放隔档一个，另外还能放入耳机、线控等一些附属周边产品，内部还印有"△○×□"的PS Pictogram品牌LOGO。这款便携包上带有金属扣环，携带起来也非常方便，购买它还会附赠一个特制的收藏盒和PSP腕带，只是价格实在有些贵得过分。

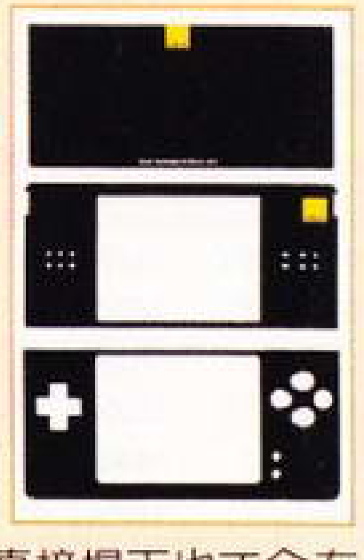





NDSL主机彩贴+屏幕保护贴

产品售价 2360日元(约人民币158元)

这款由Eino推出的NDSL主机彩贴+屏幕保护贴最大的特色就在于图案多样，有许多种色彩绚丽丰富的图案任你选择。主机彩贴共分为上盖、上屏、下屏三个部分，每个部分都印有Eino独特的LOGO标志，而贴纸的大小则都是针对NDSL主机精确设计的，贴在上面大小刚好，而且正好将按键、屏幕部分镂空出来。彩贴除了装点主机外，还能够保护主机不被刮花，而彩贴本身就采用特殊材料制作，表面图案抗磨损、抗脱落，因此贴在上面长期使用也绝对没有问题，而且想要更换的话直接揭下也不会在NDSL上留下任何残余痕迹。另外，套装中的屏幕保护贴具有抗污防尘特性，不会留下指纹、油渍的痕迹，而且采用特殊吸附材料更易于粘贴，在阳光下还能抵抗99%的紫外线，抑制阳光对液晶屏幕的伤害，而且90%的屏幕透光率让屏幕看起来更亮、色彩更鲜丽。








文 Akin

最近接了许多国外的订单，预订的产品都是一些国内制造的日本周边大厂产品的仿货，然后拉到国外以原装货的售价出售。其实国内这样的奸商店也不少，不过大一些的电玩店还是会告诉你哪个是原装、那个是仿货，因此在这里也建议大家在购买商品前多走走多看看，虽说现在国内高仿产品的质量已经和原装产品质量非常接近，但价格上往往有着3倍甚至10倍的差距。

NDS lite 3合1耳机(NDS lite 3 in 1 earphone)

供货价：22元

外观：★★★☆☆ 性能：★★★★★ 性价比：★★★★☆



产品说明：一款集成型头戴耳机，包括耳机、吊绳、FM收音设备三部分的新型产品。笔者在试听后感到这款产品不但具备良好的耳机音质，而且FM收音设备也十分地轻巧，在使用过程中也表现出优异的收音效果。

评价

优点：音质优异。FM收音采用钮扣电池，工作时间长，适合在校学生群体以及外出使用。

缺点：耳机本身线长不足1米，通过吊绳挂于颈部。由于主机较重，如果没有依托，久之颈部会产生少许不适。

NDS放大镜(NDS light magnifier)

供货价：13元

外观：★★★☆☆ 性能：★★★☆☆ 性价比：★★★☆☆



产品说明：一款为NDS屏幕特制的放大镜，采用卡扣定位的方法稳固地固定在主机上盖，然后通过其内部的凸透镜对主屏幕所显示的内容进行物理放大。只要玩家在50cm距离之内使用该产品，均可以明显感受到图像增大的效果。

评价

优点：顾名思义，放大游戏屏幕所显示的区域，经过专业测试的确可有效地将图像放大1.8倍。

缺点：由于镜片原因，长期使用会稍感眩晕。如果你感到不适，那么建议你多玩玩3D FPS游戏锻炼一下；如果你没有任何不适应的感觉，则可以考虑去报考飞行员了……

NDS无线耳机(NDS wireless earphone)

供货价：33元

外观：★★★★☆ 性能：★★★☆☆ 性价比：★★★☆☆



产品说明：通过NDS自带的输出端口以及控制组件，配合该产品提供的无线传输设备，即可与配套耳机进行无线连接收听NDS发出的声音。传送设备需要一节AAA五号电池供电，而耳机自身则采用一节7号电池来供电，有效传输距离可达5米。1组电池可以连续播放近4小时的音频。值得注意的是耳机部分还设有音量、开始、暂停等常用功能键，使得这个产品的操作更简单，使用更方便。

评价

优点：适合在运动同时通过NDS欣赏高品质音乐。摆脱了繁杂的音频连线，使用更加便利。

缺点：传送设备过大，功耗较高，不能够满足用户长时间使用的需求。

NDS软皮包(NDS soft leather bag)

供货价：6元

外观：★★★☆☆ 性能：★★★☆☆ 性价比：★★★★☆

产品说明： 采用人造皮革制成，现阶段可供玩家选择的颜色很多。如白、黑、红、蓝等纯正单色。包体上印有NDS字样的LOGO，看上去简单大方，带在身上还真有点像古人用来装银两的口袋。



优点： 简单大方，经久耐用。还具备DIY的空间，喜欢绘画的玩家可以在包体背部自由创作。

缺点： 不易随身配带，绸质封口拉带容易脱开。



NDS lite支架+音响(NDS lite stand & multi-function speaker)

供货价：50元

外观：★★★★☆ 性能：★★★☆☆ 性价比：★★★☆☆

产品说明： 一款具备支架和扩音功能的产品，通过卡扣固定主机底部。产品自身的音响需要两节5号电池进行供电，并且可以通过该产品控制主机的音量。这款产品体积较小，适合在NDS播放音频、视频时使用。



优点： 功耗较小，能够很好的固定主机、音响效果不错。

缺点： 经常拔插会在主机边缘产生划痕。



PSP无线耳机(PSP wireless earphone)

供货价：33元

外观：★★★★☆ 性能：★★★☆☆ 性价比：★★★★☆

产品说明： 作为PSP的一款无线耳机外设，该产品外形设计独特，同样使用外部发射装置进行信号的转送，有效距离内接收效果良好。这款产品与上面介绍的NDS的无线耳机工艺、原理相似。仅是发射器外观不同而已。





优点： 由于PSP屏幕相对较大。所以配合该耳机的同时适当地坐远一些使用感觉会更好。

缺点： 传送设备过大，功耗过高，不能够满足用户长时间使用的需求。

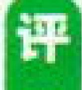


PSP软皮包(PSP soft leather bag)

供货价：6元

外观：★★★☆☆ 性能：★★☆☆☆ 性价比：★★★★☆

产品说明： 这款PSP软皮包与上面介绍的NDS软皮包采用的制作工艺以及材料相同。仅仅是由于主机大小不同，所以外形大小有所不同而已。



优点： 简单大方，经久耐用。具备DIY的空间。

缺点： 不易随身配带，而且保护性方面较差。



仿制HORI PSP网包(PSP HORI natty bag)

供货价：7元

外观：★★★★☆ 性能：★★★☆☆ 性价比：★★★★★

产品说明：该产品外部材料呈网状，包体内部为绒布，封口处采用粘贴棉设计。产品用色亮丽，还配有多种颜色可供选择，看起来很有时尚感，完全抄袭了HORI原装网包的设计。



评价

优点：实用性很强，作为国产仿制产品，工艺已经相当精细了。

缺点：网状的表面容易意外挂在有尖角的物体上，携带时一定要多加小心。



在上辑的栏目中，我们为大家评测了北通公司的最新产品——NDSL主机硅胶保护套，而本次北通公司又为我们“SP评测室”送来了他们的另一款NDSL周边产品——NDSL布包BTP-6426，下面就让我们一起来看看这款产品的性能吧。

北通NDSL布包 BTP-6426



打开北通一贯风格的黑色包装后，首先就被这款布包的手感吸引了。它采用了笔记本电脑包专用的纳米吸附布料制作，弹性、厚度适中，摸起来摩砂手感非常舒服。布包整体呈黑色，正面有一个拉链封着的副囊，可以用来存放耳机、触控笔、NDS和GBA卡之类的小玩意，副囊拉链头上还印有“北通”的商标。包体的背面有一个橡胶制的皮带腰扣，可以将布包穿在皮带上携带，腰扣上放还有一个金属扣环，也可以通过它将布包挂在衣服或书包上，携带起来非常方便。

这款布包的主囊采用双向拉链密封，存取主机时非常方便，主囊内没有设计其他副



囊，里面的空间非常大。而且说是“NDSL布包”，实际大小却是按照NDS的标准来制作的，因此存放NDS、GBA或PDA也都是不成问题，但PSP就不用考虑了，肯定是装不下的。从内部摸了摸布料厚度，感觉比豪华版PSP附赠的便携包布料要薄一些，但材料密度却大得多，能够抗潮、防雨，而且弹性也要比PSP便携包更好，对于一般性冲击都能起到很好的缓冲作用。而且厂商很细心地在侧面最容易碰撞的角部和边缘部分采用弹性海绵橡胶材料加厚，给你的主机提供万无一失的保护。

这款产品目前只有摩砂黑一种颜色，厂商的建议零售价为58元。



LIKY：高弹性材料制作确实能很好地保护主机，只是为了兼容各种主机，体积上稍微大了一些。



马修：外观上还有再改进的余地，不过产品质量确实很优秀。





《陆行鸟与魔法画册》得分排名特别大会举行

提供 雷伊

来自于RPG大作“《最终幻想》系列”的坐骑陆行鸟很早之前就已经成为了Square的吉祥物，关于陆行鸟的游戏数量也相当丰富。最近，又有一款以陆行鸟为主角的作品发售了，那就是刚刚于12月14日推出的NDS游戏《陆行鸟的魔法画册》。在游戏中，玩家要操作可爱的陆行鸟去拯救被封闭在邪恶魔法书中的同伴们。游戏的类型有些类似于小游戏的合集，玩家要不断地完成小游戏来拯救同伴。每次完成小游戏后都会有得分显示，完成过的游戏可以不断重复游玩以便挑战高分。



▲本作虽为一款小品游戏，但在画面表现上却一点都不含糊。



▲要参加得分排名，首先要在游戏中得到密码。

为了鼓励玩家不断挑战高分，SE特别在该游戏的官方网站上设立了一个挑战得分排名的纪念活动，玩家可以将自己在游戏中几个迷你游戏的得分情况上传到网站上去，从而进行互相较量。参加得分排名的迷你游戏一共有四个，分别为“ボムのかべ”、“モルボルのかくれ森”、“岩山のテッペンをめざせ”和“Wi-Fiポップアップデュエル”。如果排名得到第一的话，就可以得到SE送出的豪华礼品。



《时尚魔女》魔法音乐会即将举行

提供 雷伊

不论是在街机还是NDS平台都人气满点的女性向游戏《时尚魔女 爱情与果实》马上就要举行主题音乐会了！这场名为“时尚魔女 爱情与果实 魔法音乐会 交响梦舞台”的音乐会，将从2007年3月29日开始陆续在日本的名古屋、大阪和横滨三地的音乐厅中举行。音乐会上不仅将用交响乐演奏来自《时尚魔女》的游戏音乐，还将重现游戏中出现的各种场景，让玩家们能够有种身临其境到游戏世界中去的感觉。这是《时尚魔女》第一次举办主题交响音乐会，因此意义非常重大，有条件观看到的玩家一定不要错过这个宝贵的机会。



▲2007年刚开始，《时尚魔女》就把新的惊喜带给了玩家们。

老外的三国游戏

提供 马修



▲加油站大叔版的刘备、鼻直口方的关羽和印第安血统的张飞。

照例先讲个故事，我一个朋友在德国留学，和另一位华人朋友吃饭时，看到一个德国的秃顶胖大叔在玩PSP，我朋友就用中国话说：“看，老外还是很喜欢PSP的。”没想到胖大叔却抬起头笑着用生涩的中国话回了一句：“小伙子，在这儿你才是老外。”

老外这个词广义地说是指外国人，但大都指的是那些黄头发蓝眼睛的白种人，因为这些人在外表上与东方人有很大的不同，历史积累、文化底蕴以及社会形态也与东方人不同。即使在全球化的今天，这种内在的差别仍然很明显，不过文化已经互通了，在我们看惯了日本厂商那些东方特征明显的《三国志》和《真·三国无双》等三国游戏后，也来瞧瞧西方人一手制做的三国游戏。

这款游戏名为《制霸三国》（The Chronicles of the Three Kingdoms），厂商是曾经开发过“《武田信玄》系列”的加拿大厂商Magitech，游戏的平台为PC，类型为即时战略，有30个关卡，150名武将登场，诸多著名的战役事件及宝物被收录到游戏中。游戏的风格和大多数美式游戏一样，人物看起来不那么好看，但是游戏的场面庞大，细节也不错。除了英文版，游戏还针对中国台湾地区发售了中文版本，有条件的玩家可以试试这款老外版的三国游戏。


▲城下的两军对垒，大旗上是古色古香的汉字。


▲叙事部分，叙说的是虎牢关之战后，“讨董联盟”出现了严重的分裂，人物怎么看怎么像“洋人”。



▲胜利出现的“战胜”字样，虽然人物形象比较“老外”，但游戏中经常会出现这些极具古典华夏特色的画面。

打造史上最强的“终极玩家橱柜”

提供 米格

在米格还在痛苦地为实现全主机制霸而苦恼的时候，一位玩家却已经在为自己的次世代主机制作专用橱柜了，羡慕啊！这款橱柜共有六层，通过为主机量身制作的支撑板安放各种尺寸的主机，有效防止了因为主机贴着壁面发热过剩的问题。为了改善通风条件，这名玩家还专门在柜子的背后及侧面安装了数个电脑风扇为疲劳的主机“吹汗”。光实用还不行，考虑到美观问题，这名玩家还专门在柜子的两侧安装了许多根蓝色荧光灯棒，加上外侧的手柄、配件安放架，看上去还真够酷呢！


▲两台大风扇为主机创造良好的避暑条件。


▲5部主机在蓝色荧光的衬托下格外吸引眼球。


▲各种手柄、耳机挂在侧面，设计得非常体贴。



无处不在的PSP广告

提供 米格

PSP在欧洲影响力还真不小，一位摄影师在自己的荷兰之旅中，意外地捕捉到了这个颇为搞笑的PSP广告——在阿姆斯特丹街头停着的一辆小车上居然印着PSP的字样，而旁边还绘制着各种的PSP经典符号，也不知到底是哪位玩家的独特创意，还是Sony又一种离奇的推广形式，看来欧洲人对PSP还真是情有独钟呢。



又一部《铁拳》电影公布

提供 米格

国外导演R. L. Scott借助Shadow Motion Pictures电影公司，即将打造又一部《铁拳》影片。这部电影的故事发生在风间仁的结局之后，也就是他击败了仁八、夺得对三岛财阀的控制之时，电影中将会为我们展示几位主角之间的恶斗。这部影片将会在数月后闭镜，各位《铁拳》粉丝还是先看看图片来解解闷吧！











拿PSP当电话？

提供 米格

国外玩家创意还真多，剪下一个电话筒，接上几根线，就拿来插在了PSP上准备当电话用。当然这只是一个玩笑，毕竟PSP的Mic首先就不能通过耳机插孔来接，而且目前也还没有对应电话功能的硬件出台，但至少它的听筒还是可以用的，只要你不介意电话筒那连普通收音机都不如的音质，拿来摆摆POSE还是蛮吓人的。





SNK Playmore举办“KOF忘年会2006”

提供 胧月



日本民俗里的“忘年会”相当于我们的新年联欢晚会，字面意思是忘掉即将逝去的这一年里的所有不快，以全新的面貌迎接新的一年。由于日本的新年第一天从元旦开始算起，所以“忘年会”通常被安排在12月底。12月23日，SNK Playmore举办了“KOF忘年会2006”的纪念活动，并同时公布三款《KOF》新作。

这次忘年会和以往两届一样，当地时间12月22日23点30分入场，23日凌晨0点30分正式开始，狂欢到清晨7点结束。期间有游戏声优和制作人的脱口秀、新作试玩大会、猜谜题等丰富的节目。





本次可供试玩的游戏是《MIA》和《KOF98 UltimateMatch》。在玩《KOF98 UltimateMatch》时，庵和京的两位声优——安井邦彦和野中政宏分别带领着各自的队伍进行了一场5对5的“庵vs京”的对决。最后的结果是庵组不幸败北，不过看到使用庵的玩家那么多，安井邦彦依然十分高兴。



▲游戏相关的答题。



除了以上两位，池泽春菜、生驹治美、佐藤佑晖、服卷浩司、长代聪之介等声优也都参与了联欢。除了观众们最为熟悉的游戏声优经验谈类的脱口秀外，还表演了名为“Days of Memories ～他与我的炽热之夏”的恋爱AVG情景剧，池泽春菜扮演一位没能拿到忘年会优先入场券的女子。不过就在剧情快要进入正题时，剧本却嘎然而止，非常恶搞。

这家给学生时代的我们带来过无限冲击和感动的公司自从更名为“SNK Playmore”后，便在玩家的批评和质疑中度过数年。“日本格斗盛会‘斗剧2007’《KOF》入选项目为《KOF98》”这一消息传出后，更让现在的SNK备受指责。然而，拥趸们的热忱是对厂商最大的支持，风风雨雨这么多年，希望SNK能够在以后的道路上走好。



大家拿到本辑时应该已经是2007年了吧？虽然对于我们来说，春节时的新年感会更加强烈，不过琉璃还是在这里先对大家说一声："新年快乐！"

元旦放假的日子里，你是和家人一起享受团聚的温暖，还是与朋友一起去外面感受一年的新气息呢？重要的是，新的一年里自己都有些什么新的打算，趁着这个契机做一些新的改变吧。



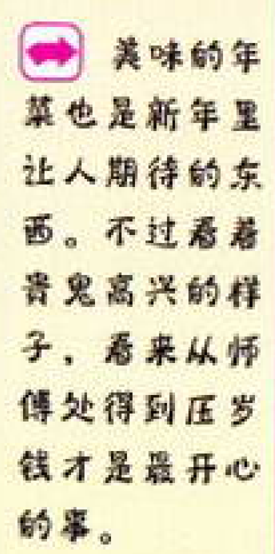
少女手中的宠物若是一只小小的猪就更符合今年的新年气息了。



看着这些菊花，不禁想起《满城金带黄金甲》中壮观的菊花台。



对于日本人来说新年的吉祥物是缔饰和门松，不过还是更期待中国新年的大红灯笼与倒贴"福"字啊！



美味的年菜也是新年里让人期待的东西。不过看着贵鬼高兴的样子，看来从师傅处得到压岁钱才是最开心的事。





吃年糕、去神社拜年，然后再抽上一只"大吉"的福签吧。



双子激萌！好想收到这样一张双子贺卡。

再借这张《幻水》同人祝愿大家新年快乐！

每个小孩都是"风之子"，所以不要怕冷，趁着新年的假日出去玩雪吧！

期待盘中的美食是热腾腾的饺子，这样才有新年的气氛嘛。



要说"《皇牌空战》系列"是模拟空战游戏中的王者，相信大伙都没意见吧？饼干也很喜欢这个游戏，早在PSP版《皇牌空战X》发售之初就曾经大胜过号称编辑部航空专家的米格，哦活活活！其实这只是个玩笑拉，还是来看下真正的"皇牌飞行员"是怎么玩这个游戏的吧！

《皇牌空战X》ACE难度

全程不使用原创机体只使用航炮无伤通关！

超级玩家：Bigboss8492
经常出没区域：MGS专区
拥有主机：NDS、PSP

"《皇牌空战》系列"作为目前最受欢迎的空战模拟游戏，相信不少铁杆AC饭早已经全机体部件、全难度S评价了。自己作为饭中的米粒之一，没能达到如此高度而感到十分惭愧。虽然从《皇牌空战4》开始一直是全难度全S才放手，但最近比较忙导致笔者只攒齐了机体就放手了，为了弥补作为皇饭的灵魂，在此契机下决定进行一次极限挑战。

战前分析

在挑战之前先来个分析吧。本作由于PSP按键的限制，在操作上作了调整，原来L2和R2的偏航被移到了方向键上，这使得调整机体姿态、偏航和调整速度的操作不可能同时进行，给航炮的使用带来了一定程度的影响，不过厂商当然也注意到了这个问题，在给航炮准星加上了微量的补正，这样就不会失去用航炮击落敌人的那种成就感了！当然给原创机体加上部件后甚至比导弹还要好用，但这样挑战就没有什么意义了，于是我在挑战附加条件上加上了不能使用原创机体这一项。

挑战过程

大部分关卡是用F22完成的，因为ACE难度下如果没有足够的机动性是很难回避导弹攻击的。由于ACE难度航炮的弹药数量是有限的，并且敌机都比较灵活，所以一般都是只以TGT为目标而无视次要敌人，偶尔清除一下TGT周围的SAM或AA GUN来减轻回避火力时的负担。普通关卡中比较头疼的就属带有SAM和AAGUN的军舰了，因为航炮射程有限，而一般进入射程的时候自机也进入了敌对空火炮的射程，所以以无伤为挑战内容之一的笔者的对策就是超低空高速突防，这样做所带来的弊端是，一不小心的话就会坠机或撞到目标上，所以一定不能贪，一次干不掉的话调整好姿势再进行第二次进攻。一旦一次没摧毁马上就掉头，这样做的危险性在于，第一，容易失去速度，使敌火力很容易命中你。第二，由于角度过高，如果机动性不好的话很容易坠机，如果不是炫耀BUG机体的机动能力的话尽量避免。接下来是节省弹药，基本上不能像平时那样大胆地连射，除非在有把握全中的情况下。最后就是要把握速度，冲太快来不及打，太慢会失速。

难点关卡

7B

噩梦般的一关，空中堡垒上的防御武器

如果进攻角度不合适的话完全打不到，考虑到弹药的限制又不能去理会骚扰的敌机，ACE难度下敌追尾近距离发射导弹的频率又很高，真的是很考验耐心的一关。

14A

要消灭掉防空洞中的TGT还真是费了不少劲，失速坠机、直接扎进防空洞简直就是是家常便饭。没有山挡着只需提前低空飞过去就好了，有山挡着就要调整好进攻角度，然后就纯看驾驶技术了。

15B

不用说也知道是比较困难的一关，ACE难度下空中缠斗需要高度集中精神，随时注意后方尾随的敌机与自机的距离和导弹警报显示的导弹与自机的角度，太混乱的情况下先飞远了调整一下再战斗，待可以攻击隐形发生器后解除敌ACE的隐形后就会轻松不少，一定要留意弹药残量，笔者经过无数次的弹尽粮绝后改为一开始静等隐形解除，然后只攻击TGT，至于其他捣乱的目标，就看僚机能打几个就打几个吧。最后钻洞时不要理会旁边的靶子，直接去追那个逃跑的目标，否则让他跑了就前功尽弃了，本来空间就小，用航炮打时一定不能犹豫。

软饼干： 看了bigboss同学前面的心得分析，不知道大家觉得怎么样。那么现在就由软饼干来亲自采访一下这位《皇牌空战X》的绝对死忠，来听听他有什么话想对大家说，鼓掌欢迎！

软饼干： 首先想请问下bigboss，你为了这次挑战到底准备了多长时间呢？

Bigboss： 你说准备？大概准备了5分钟吧，就是把ISO拷进PSP的时间。

软饼干： 达人是不是都这么猥琐……你以前很熟悉这个系列吧？

Bigboss： 嗯！最初接触是《皇4》，那时刚买PS2，我爸想买个空战游戏玩，所以就买了《皇4》。我记得那时我爸的档是400多个小时呢！（=_=）

软饼干： 慢着，你老爸也喜欢玩游戏啊？

Bigboss： FC版《炸弹人》达人，下回“超级玩家”就让我爸来吧。

软饼干： 呵呵，你挺幸福的啊，以前采访的玩家都是搞地下工作，比起他们来，你简直就是在天堂。

Bigboss： 可不是，我家长还比较开明的，我妈从上大学后就不怎么管我了，更准确地说时是我爸和我抢着玩……

软饼干： 除了“《皇牌》系列”，还玩过其他的空战类游戏吗？

Bigboss： 以前接触过“《F22闪电》系列”，不过被我调秘技变成《铁甲雄狮》版了，后来还玩过《空中的舞蹈》，有点苦手！

软饼干： 那你觉得本次PSP版制作得怎么样？

Bigboss： 画面、系统和音乐都很满意。剧情虽然跟5代没法比，不过还不错啦，缺点是操作不是很舒服。

软饼干： PSP的操作感差点也是难免的，特别是对这种高精度要求的游戏来说。这作的难度怎么样？据说比以前要低许多。

Bigboss： 嗯，难度确实也低了点，本来第一次玩最后一关时打那个老隐身的机体觉得挺难的，后来知道其实只要把发生装置破坏了就简单了。

软饼干： 呵呵，不错，我知道为什么你标题取得那么自虐了。平时花在游戏上的时间多不？

Bigboss： 多，特别是写攻略时除了吃饭睡觉等基本活动外都在玩，一般的话有时候上课不玩，看！我是好孩子吧！　哦对了，还要去掉看动画的时间。

软饼干： 我猜你一定是很喜欢“《MGS》系列”。

Bigboss： “馒头隔夜馊了的”！

软饼干： 《MGS》也出了PSP版本了，你一定玩了吧？

Bigboss： 嗯，一开始写了主线流程。

软饼干： 家用主机都纷纷移植了掌机了，让原本比较单调的掌机游戏丰富了许多。你如何看待这个问题呢？

Bigboss： 这个问题比较深啊，我这么单纯的少年说不出深奥的看法，我觉得最近掌机游戏太多，使得不少和我一样买不起Z版的玩家都出现审美疲劳，游戏都玩不精了。不过自己喜欢的游戏可以走到哪玩到哪，使得最近学生上课听讲率整体下降。

软饼干： 啊哼，这种负面宣传我们就不要提了。下面一个问题比较难点，你觉得如果你有Bigboss的潜入本事，你最想潜入到哪里呢？

Bigboss： 秋叶原！我可不是为了帮某人带正版AV……

软饼干： 那抢什么呢？

Bigboss： 大量OST。

软饼干： ……

软饼干： 好了，下面进入我们的经典环节，你觉得一个达人的最终目的是什么呢？

Bigboss： 我觉得就是把自己喜欢的游戏玩透，并从中得到成就感，自己做到了别人还没有做到了，就好象小学生考试拿了双百，WS大叔找到了萝莉那种喜悦一样。

软饼干： 好，这个比喻真恰当！那么你觉得通过这些挑战，自身最大的收获是什么？

Bigboss： 最近自己对游戏的审美疲劳有所治愈了，能认认真真把喜欢的游戏至少玩通了，这就是最大的收获。

软饼干： 虽然有点跑题了，但问了那么多猥琐问题也难为你了。最后还想说点什么吗？

Bigboss： 想说的太多了，首先希望广大审美疲劳的玩家能脱离现状，仔细对待自己喜欢的每一款大作。

软饼干： 说得好！本次节目就到这里结束了。

Bigboss： 啊，我会再回来的！



2006年12月下旬，国产3G标准TD-SCDMA正式通过信息产业部的验收。这意味着TD-SCDMA在国内进行大规模商业组网成为可能。

本辑话题

展望2007

2007转眼已至，对于中国通讯行业来说，2007年注定将是不平凡的一年。在今年，中国会颁发3G牌照，用户将能享受到更加先进的3G通讯服务。

3G首先带来的是运营商格局的变化。中国联通是合并、是分拆还是维持原状？中国移动会运营国产3G标准还是运营WCDMA标准？网通、电信能否如愿获得3G牌照？政府方面的决策会对国内通信行业现状产生重大影响。小的运营商可能会依靠3G迅速壮大起来。

3G所带来的不仅是速度上的提升，更重要的是服务的增值。用户将能享受到视频点播、视频电话、手机银行、高速上网等多种便捷服务。语音不再占主导地位，增值服务将成为通讯运营商重要的利润来源。3G时代所提供的增值服务并不仅仅是2G时代的延伸，更重要的是变革，提供用户所需要的服务才是重点所在。

对于手机游戏来说，借助3G网络，手机网游将占据大部分市场。即使普通的单机游戏，也可能会附带上传排名等简单的联网功能。手机厂商所要做的是为用户提供系统更加完善的手机网游，比如实时性的PK、玩友之间的视频沟通等。另外，电脑网游和手机网游之间的互动也是发展的趋势。借助3G手机强大的运算芯片，手机游戏画面会有很大提升，3D类游戏将大规模出现。

2007，就在眼前，期待通讯能为我们的生活带来更多惊喜。

热辣新闻

IN-Fusio推出"MOTO游乐"



近日著名手机游戏商IN-Fusio与手机制造商摩托罗拉展开合作，推出名为"MOTO游乐"的手机娱乐平台。MOTO游乐由手机客户端和服务器端组成，基于魔库mMAP软件技术，为用户提供游戏、音乐、图片下载等各种服务。MOTO游乐手机客户端允许用户免费离线预览游戏、试听铃声和音乐，感觉满意后再定制下载。摩托罗拉手机用户可以登陆http://wap.motogames.com.cn免费下载MOTO游乐客户端。

《魂斗罗》下篇出炉



继掌中米格推出《魂斗罗》上篇后，下篇日前也登陆移动百宝箱。这款手机版的《魂斗罗》游戏由日本Konami制作，是FC版《魂斗罗》的完全移植版。本次发布的下篇包含了FC版《魂斗罗》的后四个关卡，玩家能体验最纯正的经典射击游戏。

网游天地

《幻想i时代》内测开始

北京掌上明珠开发的手机网游《幻想i时代》于2006年12月25日启动内测。游戏讲述在精灵和人类大战后，人类逐渐恢复了科技和经济发展，并热衷于魔法学习。游戏中玩家能够饲养宠物，宠物可以用来交易，也能够参加战斗。玩家还能建立属于自己的店铺，拍卖、收购各种商品。战斗技能的种类达到200余种，让战斗更加富于变化。玩家可以加入工会以及组队进行副本任务。《幻想i时代》融合了众多手机网游的特长，有兴趣的朋友用手机登陆http://wap.pipfit.com下载游戏客户端。



《宠物大作战》即将开始内测



乐多数码制作的免费手机网游《宠物大作战》即将开始内测。本作风格清新，以各种可爱的宠物为主角。游戏抛弃了传统的杀怪练级方式，玩家能够自由选择对手和场地进行PK。游戏还提供了便捷的聊天功能，方便与其他玩家沟通。

新机看台 LG KE608

参考售价 2980元



猛一看，还以为LG KE608是款MP3。其实，KE608在功能上比起MP3播放器一点也不逊色，通过面板上的按键和线控可以很方便地对音乐播放进行操作，还能够选择Rock、Pop等多种EQ模式。KE608支持多种音乐格式，包括MP3、ACC、WAV等，也可以播放MP4、3GP格式视频。KE608内存为64M，支持TF卡扩展容量。KE608的屏幕分辨率为320X240象素，图像显示非常精细。另外，KE608拥有一颗200万象素摄像头，并且内置蓝牙和FM收音功能。KE608依旧采用类似巧克力手机的外观设计，靓丽十足。如果你是位时尚人士，又喜欢听音乐，那么KE608将是最好的选择。

热辣手机游戏快报

包青天之狸猫换太子

厂商	上海雪鲤鱼	类型	AVG
适用手机	诺基亚S40 S60系列手机/摩托罗拉A768 V180 V878/三星D508 E239 W219/松下SA6 VS3等		
优点	独特的开堂系统		
缺点	案情设计过于简单		

"《包青天》系列"手机游戏第一作，游戏目的是查明狸猫换太子一案的来龙去脉。游戏采用美杜莎2.0图形引擎，十几个场景个个制作精细。本作借鉴了"《逆转裁判》系列"游戏，设计了开堂系统，玩家可以用人证、物证甚至拷问等方式来查明案情。除了能扮演包公审案外，玩家还能扮演展昭与敌人战斗，进行有趣的百人擂台抢亲。









综合评分 9

厂商网站：http://www.kgame.com.cn

下载方式：移动手机登陆移动梦网→下载超市→新品游戏

鬼屋II

厂商	掌中米格	类型	ACT
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉C650 E398 V303 V3 L7/索尼爱立信K700C K750C等		
优点	注重解迷		
缺点	画面简陋		

国人开发的鬼屋探险游戏。游戏延续前作剧情，话说鬼影神探赫克托消灭了人世幽魂大厦中的所有怨鬼，却破坏了时空的连续性，被困在异次元空间。游戏注重解谜，一共有30多个场景，赫克托收集到对应的钥匙和骷髅头才能打开通往下一个关卡的门。每关的墙上都有提示，玩家要仔细阅读提示来前进。









综合评分 7

厂商网站：http://www.mig.com.cn

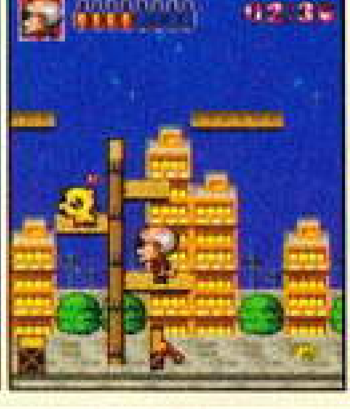
下载方式：移动手机访问httpmig.cn下载免费试玩版

智多星小Q

厂商	格锐数码	类型	ACT
适用手机	诺基亚S60系列手机/摩托罗拉V303 V501 V3 L7/索尼爱立信K700C K750C W810C等		
优点	有趣的变身系统		
缺点	画面一般		

以经典电影《导盲犬小Q》为蓝本制作的手机游戏。可爱的狗狗小Q要帮助盲人老爷爷回家。游戏按键比较复杂，玩家既可以操纵盲人也可以操纵小Q。变身系统是本作的一大亮点，通过按动7、8、9、0四个按键，小Q可以变为墙、伞、弹簧和蹦床。游戏设置了花盆、地刺、陷阱等十多种机关，玩家要充分利用变身来过关。









综合评分 7

厂商网站：http://www.greatelsoft.com

下载方式：移动手机发送短信ZDX至888854下载

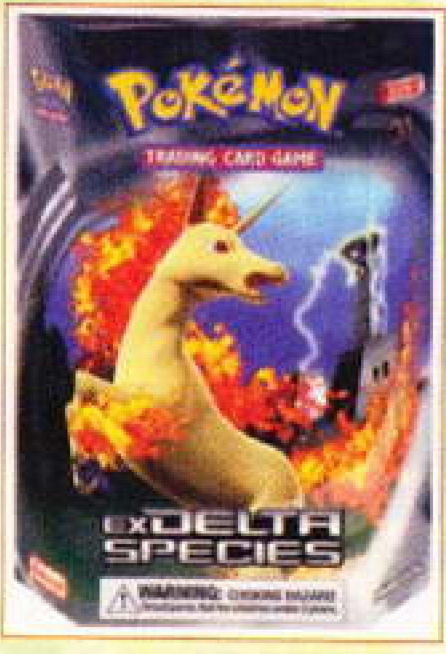


文 PMGBA 皮卡秋 编 马修

《口袋妖怪》卡片系列自发售以来，一直拥有正统游戏所没有的众多独特的设定和引人注目的剧情。相信这些特殊剧情与种类繁多的妖怪卡让许多玩家都会感到爱不释手！其中备受瞩目的就是不久前发售完毕的Delta（变异）系列，本篇文章将为您介绍一下Delta Species系列的卡片的发行和背景故事。

口袋妖怪卡片PTCG–Delta系列介绍





首先是最早发售的Delta系列“EX Delta Species”，此套卡片作为初出茅庐的Delta系列，卡片制作非常精美，在妖怪本身原有属性的基础上加上钢属性，使得卡片对战增添了更多的变化。故事背景设定在一座边远的海岛上，研究磁力学的科学家们聚集在此，将岛命名为“Holon”，并建立了一座由大理石街道、设计新颖的房屋组成的小村庄。村庄中央高高耸立的研究塔被称为Holon Tower，从这里发射出的电波影响到了生活在附近的口袋妖怪，并赐予了它们钢系的属性。科学家们了解到他们开创了一片新的天地，并将此类变异妖怪称为“Delta Species”，把研究转向了它们。而伊布、巨甲龙、血翼飞龙、红蓝水都等变异精灵为了复仇而开始破坏这座岛屿。

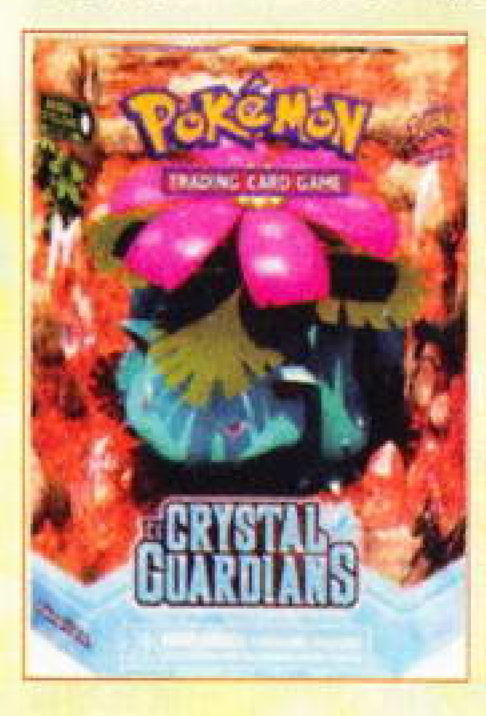
此套卡片是Delta系列的始祖，妖怪卡片方面以伊布家族、快龙、巨甲龙、血翼飞龙、重钢螯、水都等做主角，全部人气妖怪加上华丽的Holon岛做背景，且突破了口袋妖怪前所未有的属性限制。除了吸引人的故事背景以外，此作依然保留了闪光妖怪卡Pokemon Star（即卡片的妖怪名字上有一颗星），包括古拉顿、海皇牙和重钢螯，每张Star卡的力量可以称作是十分的强悍。EX卡方面只有水、火、雷伊布三只。为联系故事背景，本作新增了以口袋妖怪作为能量的系统，部分口袋妖怪（例如小磁怪，三合一磁怪、雷电球、顽皮蛋）除了作为妖怪卡之外，还能作为能量卡使用。训练家卡方面舍弃了过去的人气卡片，全部是专门为本作设定的人物。场景，道具等也是全新的，更是加强了游戏的乐趣，十分值得收藏！

其后发行的“EX Legend Maker”并不是Delta系列的，这里就不介绍了。不久之后，Delta系列的第二套卡片“EX Holon Phantoms”正式上市。离开了研究塔的范围，电波继续影响着岛屿深处的精灵，丛林、海洋、天空、甚至深埋在地底的化石，抛弃了仅有的钢系特性，变异的威力已经扩展到了极限，妖怪们完全被赋予了新的属性：火系化石翼龙、电系镰刀盔、超能力系多刺菊石兽等，连强大的神兽也逃不过干扰，四种形态的迪奥希斯也出现了！岛上原有的科学家已经受不了这项新“发明”开始逃离。而Delta Species却吸引了外界人的眼光，岛屿开始被开发了。



妖怪卡方面除

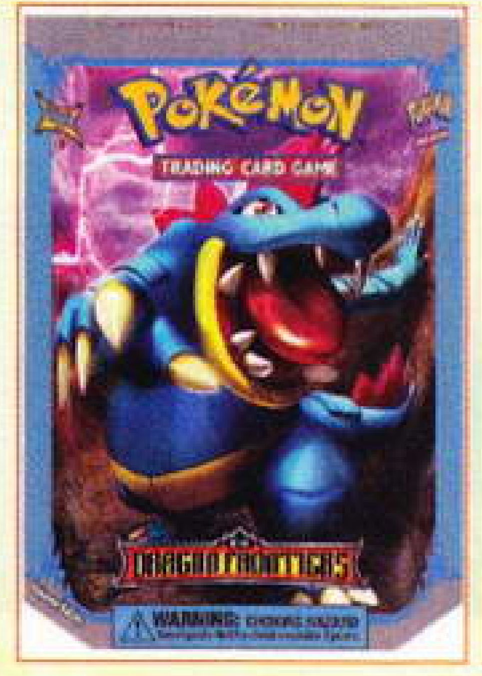
了依旧登场的水都之外加入了三神柱、裂空神龙、超梦甚至梦幻等。其他人气妖怪如火刺龙王、电暴鲤龙、草沙漠蜻蜓等也都包括其中，场景变为了Holon Island周围的丛林、天空、海洋。Star卡则为火暴鲤龙、超梦、皮卡丘。EX卡方面为铁螯龙虾、大狼犬、梦幻。训练师卡片方面除了新设计的两个场景与一个冒险家外，添加了前套非Delta系列的某某博士的探索、升级糖果、化石等。旧卡开始回归，冒险家出现，从这里也可以看出此岛已经被外界发现了。比起前一套卡片，此套包含了更丰富的技巧与引人注目的设定，想要加强自己的力量从而更深入探索Holon岛屿，那此作绝对值得收藏。

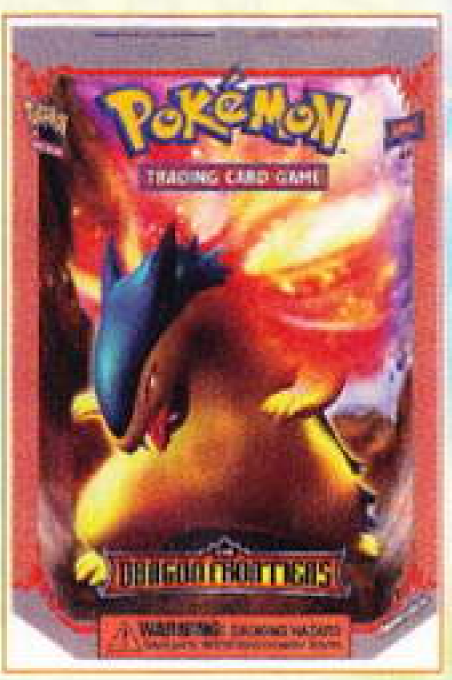




继“EX Holon Phantoms”之后，“EX Crystal Guardians”紧随着上市了。离开了研究地带，变异妖怪继续肆虐。越来越多的研究家、探险家闻风来到岛屿，更深入地探索Holon地区。跨过茂密的丛林、险峻的山丘，更加广泛地发掘新妖怪的存在。历代主角怪兽都包括其中，飞翔在空中的电系喷火龙，穿梭在丛林中的超能系森林蜥蜴都异常吸引人。电波已经干涉到了岛屿边缘，这是Delta Species的鼎盛时期，妖怪们受不了人类的侵犯，成批地来到了水晶海滩，随时准备出海寻找栖身之所。

卡片方面加入了更多的人气妖怪，比如火莲蓬怪、格斗恶人掌、电大嘴鸥。背景依旧为Holon岛屿的天空和丛林。Star方面为胡地和雪拉比。此作的EX卡达到了十张，不过美中不足的是EX卡中依旧没有Delta的妖怪登场，有些遗憾。训练师卡方面，多出了两个Holon地点：水晶海滩以及保护Delta妖怪不受伤的陨石坑。和前套类似，这套卡片有更多原版训练师卡回归，如“Celio's Network”、“Bill's Maintenance”、“精灵球”等，不过这也增添了Delta系列的乐趣。个人感觉比起前面两套，这套卡片有些脱离Delta系列的设计，但如果你喜欢主角妖怪，甚至更多的神兽如《宝石》的神兽与《金·银》时期的闪光雪拉比，那就选择这一套吧。





“EX Crystal Guardians”的热潮过后，“EX Dragon Frontiers”到来了。夕阳西下，雷鸣电闪的空中，红蓝水都缓缓飞过。Delta Species不再是一个秘密，岛屿被开发到了荒废，碎石布满了整座岛，天空开始阴霾，海洋开始愤怒。聚集到海岛边缘的妖怪只能夜晚出来活动，并被迫退回到了它们的出生地Holon Tower附近。但这里已经辉煌不在，曾经亲自毁灭的村庄已被尘土掩埋，那座曾经引起一切变化的Holon Tower此刻也已埋入地下很多，放射出了最后一缕电波。Delta的时代结束了……

此套卡片在卡片方面补充了《金·银》时代的主角兽，加上前套的六个，九主角已经全部登场了。电系的大力鳄，格斗系的巨龙花，超能力系的爆风鼠打开了Dragon Frontiers的大门。血翼飞龙、快龙、巨甲龙回归；美丽龙、莎娜多闪耀着火花漫步水中和草丛中；一直在传说与现实中备受关注的九尾也登场了，并且变成了超能系。Star方面首次、也是仅有的一次出现了Delta妖怪，闪光水梦幻、光恶喷火龙、以EX卡出现的红蓝水都，并且本套卡片的EX卡全部变为了Delta妖怪！格斗刺龙王EX，草快龙EX，水血翼飞龙EX，威力强大自然不用说，收藏价值也是非常高。妖怪卡的背景设计上都以黑夜和废墟为主，让人多少感到一些凄凉与悲惨。训练家方面，更多的旧卡如大木博士、空木博士、电视台记者等全部回归。看样子Holon Island已经被彻底研究透彻了，Delta的时代真的快要结束了。本套卡片极有可能是Delta系列的最终作，如果想收藏更多厉害的妖怪与Delta的回忆，就快点入手吧。



越来越多的热门的动漫影视作品被改变成了游戏，这些游戏吸引了不少原作"粉丝"去尝试用另一种方式来感受自己喜爱的东西。为了让大家能更好地体会这类游戏的原作精髓与魅力，琉璃将会在这个栏目里不定期地为大家介绍这样的作品。这次要为大家介绍的是《银魂》，这部以热血和恶搞剧情吸引了大批读者的作品近期多次改编为游戏登陆在NDS平台上。下面就让我们来看看这部无厘头的作品是怎样"忽悠"广大读者的！

我对凡俗没有兴趣，你们中间要是有暴力女，吐槽男，S星王子，冷笑话之王的话，就来和我一起看《银魂》吧！以上！——《银魂》漫谈

文 mio

童话都有个烂俗的开头！

很久很久以前，有个叫新八的少年，他的父亲很早就去世了，他和姐姐两人相依为命。迫于生计，少年每天都要去打工，并且还要忍受老板的压榨和讨厌客人的无理取闹。一天，可怜的少年又被欺负了，关键时刻，一名银发武士拔刀相助，救下了少年。那位武士高超的剑术、冷峻的气质深深震撼了少年的心："好，好帅，这就是我的王子吗？"从此，武士高大伟岸的身影就印在了少年的双眸中，为了成为与"那个人"相配的人，少年新八开始了艰苦的修行和漫长的追随之路……

——《银魂》简介(同人女版)未完待续

其实事情是这样的，一个银发武士因为心爱的甜点被打翻于是制造了"一杯圣代引发的血案"，其间刚好救了被欺负的少年新八。正当新八对武士的感激与景仰如滔滔江水般泛滥时武士却将凶器留给少年后逃之夭夭……之后少年在姐姐地鼓励下追随那名叫坂田银时武士在一间业绩很差的叫万事屋的事物所里开始了他更加不堪的新生，再后来两人捡回了一个战斗力和胃动力均为一万的外星少女神乐，再再后来叫神乐的怪物女孩捡回了一头可爱度和凶猛度成正比的怪兽狗，然后三人一狗从此快乐地生活在一起……(后略)

PS：貌似这个故事还有一个外星天人侵略地球，成为高高在上的统治者，压迫广大地球人民的广阔背景，但是这些天人的出现似乎对主角们的日常生活构不成太大影响，偶尔还会成为珍贵的客户。拯救世界？只有傻瓜和丑女才会去拯救世界！诸位平凡的小老百姓，没事还是蹲在家里看《JUMP》吧。

回忆过去是老人家才会做的事！

懒散的万事屋老板过去的名号是"白夜叉"。他是天人战争时的英雄，被人尊敬，被同伴信赖。他挥舞手中的剑，一次也没有迷茫。直到有一天，他发现身边的同伴一个个倒下再没站起来。于是手第一次有了颤抖，心里初次布满疑问：拔出刀是为了什么？为了谁？

眼镜少年的父亲是开剑道馆的师父，久居病榻仍把持着武士的高傲。少年和姐姐坚守着父亲留下的道场。姐姐说："孩子保护父亲珍惜的东西不需要理由。"少年背负着守护姐姐和父亲最后的信念的重担，勉强自己从此不再哭泣。其实少年知道，自己的心里每天都在祈祷能有人教会自己真正的坚强。

外星少女是宇宙中人人畏惧的夜兔族人。为战而生，为战而死。一次又一次为别人而战，一次次地看到他们笑脸下的恐惧。很多人需要她的力量，却没有一个人是需要她的。

有一天，他们相遇，他们又遇见了她。然后有些东西就在悄悄改变。新八说："我要找到属于自己的剑。"神乐说："我要和自己的血统对抗。"另外一个却总是在煽情的时候蹲茅房去了。

物以类聚，人以群分是真理啊！

其实，被称作坂田银时的主角眉毛和眼睛分得很开，个性懒散，形象猥琐。工作模式OFF状态下就是只米虫，还是恶质甜食控，爱好是食用盖满红豆的白饭和《JUMP》。目前正致力于用冷笑话向全世界宣传"凡是天然卷的家伙都是好人。"(坂田银时语录：梦想？爱情？年轻人需要的不是那种天真的东西。没错，就是钙质，只要有了钙质，什么事情都会顺利的。新八：这和我骨折有什么关系？)

成长中的志村新八，平凡的懦弱少年，全身全部特征综合起来只有偶像迷+眼镜两种属性。骨子里是爱管闲事的吐槽魔王，吐槽是他的生存意义，因为他的生存意义只有吐槽的时候才能彰显出来。

个性和胃口永远呈反比的低贱女主角神乐，和她的狗一起，制造了这个平凡的三口之家百分之九十以上的麻烦和疼痛。嘴巴和人品一样贱的小鬼，酷爱醋昆布，平日里喜欢骚扰政府公安执法人员和打击身心俱疲的失业中年男子。

坂田先生一家目前已因为恶意拖欠房租、无理由破坏公共设施、噪音扰民、蓄意践踏他人尊严、不调教宠物、不正确引导未成年人行为、结交乱七八糟的江湖朋友等等问题，被列入歌舞伎町住客黑名单。

所谓的对手，就是和你层次差不多的家伙呀！

近藤勋、土方十四郎、冲田总悟、永仓新七、斋藤终、衫原忠司、武田观念斋、井上源二郎、丘三十郎、藤堂凹助、二木二郎、原田右之助、山崎退、筱原进之进、吉村折太郎……

就算从头到尾只让其中的四人出场，空知还是“细心”地为新撰组的每个人取了让人哭笑不得的银魂版名字。虽然自古都有人喜欢拿新撰组说事，但这样摆明了是和同人女叫板，导致的结果是网上出现了大量比空知原稿精美华丽的同人图……

作为主角的对立存在，真选组很好地履行着他们的义务。而且真选组因为人数上的优势，卯起来闹地话，大有喧宾夺主之势，也难怪腹黑的S星王子一到关键时刻就抬个话筒：“《银魂》完，下回开始《真选组血风录》。”曾有作家分析说：当人有足够的力量俯视对手时，就会对其表现出温柔和仁慈。同理反证：当人只能仰视或平视对手，就少不了处处找碴、抬杠 。所谓个性相似的两人容易吵架，看看一见面就开打的银时和土方；赏花大会上的冲田和神乐，就是最好的例子。虽然吵过打过闹过，但有头脑的同人女们应该都看出来他们之间是什么关系了吧。看看日本同人网上坚定的两大同盟吧——银土王道、妖怪夫妇最高！

赚人热泪的偶像剧总是在搞笑的综艺节目后

如果去掉《银魂》的冷笑话和恶搞，在那层贱皮下的《银魂》仍是一个老套的少年漫画模式：讲述爱与梦想，一个关于成长的热血故事。但如果只留下冷笑话和恶搞，那《银魂》大可以改名叫《坂田银时和快乐的伙伴们》。《银魂》偏偏在百分之八十搞笑之后，留下了百分之二十的感动。这百分之二十就是《银魂》的“魂”。

对我来说身上有比心脏更重要的东西，虽然看不见，不过我感觉到那东西贯穿于我的脑袋和双腿之间，确确实实地存在于我的身体里，如果我在此止步的话，那东西会蒙受侮辱的，我说的就是灵魂啊！

“银魂”不单单是银时的魂，也是《银魂》里那些怀揣梦想努力生活着，快乐着的人们的灵魂。每个人都希望直面内心坦荡荡地活着，虽然人与人之间不尽相同，但想要捍卫自己的真理和信念的心情，大家都是一样的。

所以新八的刀越挥越顺手，神乐的醋昆布越嚼越有味道，就算表面上刀光向向，拳脚相加，真选组的各位和万事屋的各位仍有了一起喝酒赏花的回忆。

“银魂”是大家的魂！

欧巴桑的品位就是妈妈的品位！

空知是邪恶的！让一个大妈脸的猫娘在电视里作娇羞状，叫“喵！”（萌之道具“猫耳”也不是万能的，它不能拯救所有人）他让LOLI女主角有破坏倾向，吃相庸俗，没事就挖鼻孔，并且有把鼻水喷到火锅里，然后一个人吃光光的恶癖；在他玩完《生化危机》后，又让《银魂》又去玷污OTAKU圣经《电车男》（“我好象爱上电车武士了。”“我，我可以牵你的手吗？爱鸟仕小姐。”）最近他又把魔掌伸向凌波女神，口号是“血和绷带很酷。”无耻教主空知英秋，自开连载以来已经甩了整天对着二维空间发萌的毒男们无数猪蹄。期间又以《夜王》为蓝本开发了《金魂》，践踏少女的纯情；中年上班族们对那个叫作长谷川泰造的失业男的遭遇早以不忍视之。硬要说是什么支持着这头印尼莎猪的连载浩浩荡荡的话，想来也只有同样浩浩荡荡的欧巴桑军团了。《银魂》被指是欧巴桑的品位不是没有道理的，结合《银魂》里惟一能制压银时的登势老板娘。难道《银魂》是儿子画给老妈看的东西吗？

所以，现在正狂迷《银魂》的你，若不是人品烂到渣的废柴，就是深度恋母情结，快承认吧，变态们！



连载的结局是一群傻瓜们从此快乐的生活在一起。



掌门人

年终岁末，小编祝大家圣诞快乐、元旦快乐。说起今年的圣诞节，还真没有想象中那般人山人海，马修在深圳某繁华地段发现餐厅酒店都有空位，商场也没比平常多出多少人。据说是人民币与港币汇率拉大影响了香港同胞来深圳购物的热情，不过也和大家都开始以平常心来面对圣诞节也有关系吧，毕竟对于很多人，过圣诞节也不过是找个聚会和约会的理由，而聚会约会的方式有很多种，而涌上大街上和人互相挤不过是很多种方式中的一种——这并不是要大家当宅女宅男，而是告诉大家：面对丰富多彩的生活，我们可以有很多选择。



我们班的一个同学做“人的口腔细胞用甲基蓝染的原因是什么？”这一题时联想到了《死神》中的某人，便对他的同桌说。正在这时，老师出现在他身后，竟然丢一句：“不就是跟五番队长同名吗？”（我们老师四十多岁。）

武汉 王心畅

胧月：看来“今天真热”、“在我们村插队的知青蛙泳游得都特棒”之类的造句未必都是杜撰。（提示：“天真”、“青蛙”。）

马修：汗你们老师一下，像我这不懂《死神》的看了很久也没看明白，后来胧月给回复后我才发现了个中的奥妙。

关于米格曾经的旧形象问号男，我看一定是马修欺负新人吧，新人上任三巴掌嘛！那么琉璃为什么不是问号女？马修的特别照顾？

合肥 季晓龙

米格：谢谢你的关心。不过，我的问号男形象绝对不是新人被欺负的产物。

马修：新人上任三巴掌？汗，我们是不会采取这么粗暴的方式对待新人的。

琉璃：虽然之前没有经历问号女的时期，不过琉璃之前还真有另外一个“里·小编形象”哦！

幸福

我觉得，幸福是一种能被人轻易猖獗的微妙感受，当人处于不同的位置、不同的境遇，他对幸福的要求和准则都会不一样，像有的人说“学生时代最幸福”，而有的人说“热恋中的人最幸福”一样。人往往会掉进一个圈圈，那就是他们感受不到围绕在他们身边的幸福，而把视线放在他人身上。因此郁郁寡欢，陷入无尽的泥潭之中。

通过上面所说各位编辑们一定也觉得这种态度是不对的吧，这对于你们也是一样。也许对加一整天班的你们来说并没有太多的幸福。但能为广大掌机爱好者提供最新最快的资讯本身就是一种莫大的幸福了啊。

广东　黎伟滨



铭风：黎伟滨读者安慰的话说得很不错啊，我们的情况的确属于痛并快乐着。怎么说我们也都是爱好游戏的人，加班赶稿身体上虽然受点苦，但精神上十分幸福的。更何况还有各位读者们的支持！

马修：被你这样一说，觉得还真有道理呢，以前学生时代总觉得能自由地玩游戏就好了，没钱买游戏机的时候又觉得能把新机器和想玩的游戏买来就太幸福了……现在这些目标是都实现了，不过又有了新的奢望，如年假再多几天就好了、什么时候自己能发财就好了、什么时候买了房子像买游戏机那么轻松就好了……从某种意义上讲，不知足正是整个人类社会及个体发展的强大动力。在此，马修祝各位玩家心想事成！

“掌机王”办公室最有内涵的“让我中奖”信

一、平安夜之前两天乃小妹生日，她一直催我送什么礼物给她。上个月我过生日的时候，她送我钱包竟然没有按国际惯例放点钱！（某人：有这国际惯例吗？）好了，现在轮到她神气活现地问我要礼物了，要求还挺高的。烦，中个NDSL送给她算了。

二、本月27日有位朋友要去国外读书了。我们因为《掌机王》结识，那时他在游戏店打工……（以下省略200字）现在他要走了，心中有种说不出的复杂心情。要是能抽中PSP，真想送给他作告别礼！

三、下月初公司搞二周年店庆，本部门的表演任务摊到了我头上。我也就会编个什么搞笑的小段子而已，并且目前也黔驴技穷了，一点制作灵感都没有。要是能抽中……（被打断：这个跟抽奖有什么关系？）这个，反正能中个什么奖的话，至少能改善改善心情是吧？（牵强！）

广州市　陈年峰

胧月：看吧，这才是申请奖品的教科书，各位学着点儿。

看了51辑的“口袋光环”在介绍《杀戮地带解放》时听到了另外一个人的声音。哇！听起来好像高中生啊，感觉真的很年轻呀！然后我发觉他在讲解与介绍时，语言中还带有一点感情，就和演讲一样，挺不错的。

昆明　石玉峰

软饼干：那次配音是米格，大伙听惯了一种声音也要换换口味嘛——没结巴就已经不错了，米格你说对不？

米格：还不是你忘了叫人录音，害我还要临时充一次声优。

话说上个月我刚入手小P，有一天我和往常一样开启PSP正准备大战一场时，忽然发现PSP屏幕变成血红血红的颜色，真是把我吓了一跳，吓得机器差点掉在地上。我赶忙打电话给附近电玩店的BOSS。问清楚后才知道小P每个月会自动变桌面颜色的，当时我还以为PSP中病毒了呢，真是心脏病都要吓出来了。

苏州 刘佳

软饼干：呵呵，想必新入手PSP的玩家都会吓到。每个月的第一天，PSP新玩家们将惊恐不已！

马修：不止新玩家呢，马修的PSP也买了快两年了，每月的1日也经常会小小地惊一下——怎么变颜色了？

我那消失了半年多的NDS终于在无意中被发现了，又恰逢学校运动会，于是偷偷把NDS带回学校爽了一爽，那感觉真是太美妙了！一打开NDS，进入《任天狗》游戏，更是达到了我准备已久的邪恶目的！不得不佩服任天堂的创意，能开发出《任天狗》这种天下无敌的少女杀手，造福了千千万万如我等一样长相不出众、却整天想组建后宫的古怪男士，就为了这个我也得支持任天堂啊！将来又怎么不买Wii？PSP上今后爱出什么《寻找H》就出吧，脱裤魔喜欢《沙滩排球》就继续做吧，但只有任天堂这种纯正游戏才是王道！

广州 安然

米格：以上内容纯属个人观点，与本刊立场无关……（-_-b）

软饼干：少女杀手，哈哈，某编整天也自夸是“少女杀手”。

我和好友各持一台GBA SP去厕所蹲，蹲到一半时好友忽然想起自己只顾带GBA SP却忘了带手纸，晕啊！于是好友叫我分给他纸，无奈，朋友有难不得不救。我问他怎么给，他说了句：“我有办法！”于是他站起来一手拎着裤子，一手抓着GBA SP，一摇一摆地往我这里挪，我差点晕死在蹲位里。忽然一仁兄进来正好看到好友这个动作，大汗。此时好友也回头看到了这一幕，两人都愣住了……

南宁：陈果

软饼干：扼……如果那位好友朋友带上最近流行的“数独”游戏手纸的话，就能完全此类情况发生，是吧？（偷笑）

马修：后面其实还有内容，不过考虑到有些读者有边吃饭边看书或饭后看书的习惯，就砍掉了……

某人在办公室用NDS上Wi-Fi玩《银河战士Prime 猎人》，不亦乐呼。

甲大喊：“哇！文曲星上都能玩《CS》了！”

乙指着NDS说：“你白痴啊，能和电脑联机，肯定是掌上电脑！”

丙冷笑道：“两个草包，一台掌机就大呼小叫！小霸王的新产品吧？”

丁：“你们没带眼镜啊？看这行字，‘Nintend吕DS’，什么小霸王，乱七八糟的。对了，老兄，这台N吕DS文Q星在哪里买的啊？”

广东 黎锋

米格：好强的一封信，看完甲的话米格差点喷血。

LIKY：是很强，文曲星玩《CS》……

马修：不得不说，现在的观察力越来越差劲了，玩这么久了，竟然没注意那NDSL正面那东西是个“吕”字。



我女朋友玩我买给她的《乐可乐可》时总是跟着里面的小东西晃来晃去的，虽然我一直和她说这游戏没有感应功能，但她还是一向如此。有一次，她在公交车上玩这游戏时惹得周围一群人好奇的眼光。

洛阳 刘畅

琉璃：呵呵，有一天我也在办公室见到一个美编姐姐正在侧腰呈90度状在做什么。纳闷了很久后才发现，原来她也正在《乐克乐克》，而且她正在为跳不上某一台阶在痛苦……

马修：其实也不算奇怪的，很多人刚开始玩游戏时都会在玩游戏时晃身子的。



为什么一般家长都不喜欢自己的小孩玩游戏呢？偶尔看到有极少数家长陪着孩子一起玩游戏，带着孩子一起进入游戏的世界，真是让人羡慕不已！我的母亲就属于前者，总是对我说："想要游戏机？等你将来长大后有了工作自己去买。"每次都听得我伤心。

重庆 阮思雨

琉璃：现在愿意陪着孩子玩游戏的家长实际也越来越多了，这关键还是观念转变的问题。如果自己能让父母觉得玩游戏不会影响学习的话，相信他们是不会反对的，因为每个人都有爱玩得天性嘛。

马修：别伤心，很多人都是用自己的钱买的，马修就是这种。当琉璃说道自己的两个PSP分别是父亲和母亲给买的时，真是把我羡慕死了。

米格上前！你的栏目"硬件短消息"的报价也太粗心了吧！5000日元的商品写成了350元人民币，而3500日元的却写成420元人民币，不过可以看出你还是很有工作热情的，《掌机王SP》那么多内容，做起来应该也很辛苦吧！希望你能把这份热情保持下去。(^_^)

广东省 刘靖

软饼干：PS3都能写成PSP，你小子下次可要小心，别再丢我们的人啦！

米格：咳，其实，个人把这些都归类为错别字范畴……一定会努力改正！

《掌门人SP》53辑"游戏主角的不真实"续：

游戏杂兵的不真实：

1. 主角为灭掉最终BOSS而先消灭的杂兵数量足可以凑够一个甚至几个国家的军队数量；
2. 杂兵是超级量产化的N胞胎……
3. 杂兵极不耻地使用"人海战术"，难道真的不怕死？
4. ACT中杂兵死法多种多样，而RPG死法就要单调许多，多半都是摆个专业POSE就拜拜；
5. 杂兵绝不会闯入城镇、旅店甚至荒野小屋趁着玩家存档或休息时进行偷袭；
6. 杂兵身上资源极其丰富，从旧鞋、布衣到终极装备应有尽有，一个南瓜头都身怀金币；
7. 接着上面的说，许多杂兵身带回复药却就是不知道吃……

佛山市 何志满

米格：这里只列举部分杂兵罪状，其实杂兵还经常能做许多主角不能做的事情，比如《MGS》杂兵的就懂得上厕所……

软饼干：那是以前的事啦，最起码这一作杂兵上厕所是成"隐私"了。

这个圣诞还真是无聊，想几个同学联机都找不到人，全都出去了，害得我自己苦练了一晚“马车”，555……别跟我说可以上Wi-Fi，我没条件哦。

辽宁 赵圆圆

圣诞聚会真是太爽了，我们早在圣诞前的一个星期就在群里发出玩家聚会的消息，很多都来捧场了。可是好一点的酒店都人满为患了，我们一群人在大街上一直游荡到9点多，才在路边一家油腻腻的麻辣烫店里找到位置。我们这么多人基本就把麻辣烫店包下来了，除了老板娘和小孩，再没有外人，热热闹闹的都是自己人，真是太爽了！

广东 李钰

马修：圣诞果然是热门话题哦，最近收到不少此类来信，有的抱怨说平常一起玩游戏的在圣诞节那天约会去了，有的抱怨说平安夜出来玩找不着落脚位置的——就像前言所说，生活其实很精彩的，再有这种日子，赵MM不妨也和同学朋友们一起出去热闹热闹；而李钰同学在麻辣烫店和大家聚会联机，是不是非常痛快？毕竟要在大酒店，想大呼小叫还会不可避免地顾及下周遭人的目光。

帮帮我这个可怜人吧，我得了绝症，医生说我只有一周的时间了。我最喜爱的就是PSP，但原本打算买PSP的钱都用来治病了。因此，仁慈的小编，请满足我这样一个不久于人世又非常喜爱PSP的玩家吧……

R · REL

马修：这个……实在是有些触目惊心。也不知道这位玩友还能不能看到我的回复，不过您可能是碰到庸医了，因为您说的那种病并不是绝症，再活几十年完全没问题。其实，我们抽奖确实是没办法作弊的，抽到谁抽不到谁全凭运气。再说了，从您写信，到你中奖，再到奖品发给你，这个时间已经远远超出了医生告诉您的“一周时间”了，是不是？

“哇哈哈……活活活……呵呵呵……”这是我在看了53辑的“口袋光环”后发出的猥琐声音。因为这次的“口袋光环”实在太搞笑了，你说《珍说·圣女贞德》的广告恶搞也就算了，软饼干、米格同学制作的《横行霸道MV》看得我快喷菜了，你们两人也太恶搞了吧，这么有恶搞天赋以前怎么没看出来呢？原来《横行霸道》也能这么玩。

上海：蒋昊

软饼干：一般一般，这要归功于米格小弟的创意，以后“米饼组合”还将会做一些希奇古怪的东西出来，希望大家能喜欢。

米格：嘻嘻嘻，地下工厂正在筹建中……届时还会有更多让大家意外的东西哦！

本来不准备寄这封信的。只是上个星期（陷入悲哀的回忆中），我忘了锁课桌上的抽屉，第二天从宿舍回到教室才发现，我的NDS不见了。这小偷也够狠的，把我的烧录卡也拿掉了，却不拿走我的GBA，呜呜！

江苏 江栋华

雷伊：遇到梁上君子的确是比较讨厌的事情，小编之中也有不幸遭难之人。遇到这种事情除了有相当一部分的不可预测外界因素外，自己也有一定的责任，平时的防范于未然的意识也是不能疏忽的。既然事情已经发生了，江读者就想开点，庆幸你的GBA还在吧，希望你早日能够拥有新的NDSL。





海文的离别寄语

很久以来，都一直有玩友关心着出镜率越来越低的海文，谢谢大家的关心。虽然海文这半年多来因为一些个人事情无法全力参与到《掌机王SP》的制作，但还是舍不得各位读者朋友们，所以大家经常会看到海文在《掌机王SP》的某个角落出现。不过现在，海文不得不向大家告别了。一年半的编辑生活，海文得到了很多同事的帮助，也学会了很多，更切身地感受到读者的热情，感谢读者朋友们的支持，……再见了，各位读者朋友们，再见！

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第12、13、14、15、16、17、22、23、24、25、26、27、31辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第38～43、46、52、53辑，每辑定价8.8元。《口袋妖怪十年特辑》，定价25元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

大家也可登陆levelup书刊区进行网上邮购，网址：http://www.levelup.cn/book/

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

平信及Email地址请参看邮购信息。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的“《掌机王SP》最新动态”帖子里的“意见收集帖”中提出。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、火热秘技、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强、超级玩家。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，玩转NDS、玩转PSP及硬软综合站都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

平信及Email投稿地址请参见邮购信息。

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。



坛友互动专栏

最近登陆Levelup的玩家一定都注意到"掌上游戏专区"中多出了一个"未知领域"的板块，究竟是做何用处呢？好奇的米格为此也专门采访了Levelup相关负责人，得到的答复是："既然是未知领域，当然是让大家猜测的啦！"汗！本辑"坛友互动"中的热门话题比较有趣，米格看了也忍不住点评两句，话说这PSP还真是好东西，功能果然"强大"得可怕，不信就听听坛友们有关PSP功能的创意之谈吧！

[投票]
你在用小P干什么？

楼主：じんえんぜい



[投票]：你在用小P干什么？

1. □看时间	28票
2. □当U盘	38票
5. □听音乐	82票
6. □看电影	69票
7. □玩游戏	105票

第2楼：黑泡泡革命



打乒乓球……

米格：用PSP当乒乓球拍？小了点吧……

第3楼：5600167

收藏！

米格：难道楼上这位不玩游戏啊……花那么多钱难道供着看？

第4楼：野心勃勃

当饰物，作用同耳环、项链等物。

米格：做球拍小，可做饰品又大了点吧。

第5楼：tafia

砖，防身用。

米格：1000多元一块砖，拍在贼身上，痛在我心里！

第7楼：ygo9999t

其实还有做茶杯垫，尤其泡面的时候可以用来压面碗，哈哈！

米格：这个也太让人寒了……观众请勿模仿，水蒸气进了小P可是会出问题的！

第10楼：arestyr

PSP能干什么就用来干什么，看电影、打游戏，总不可能拿来当球踢吧！

第11楼：312223669

我们这是东北，挺冷的，一般我都用来暖手。

米格：貌似小P的发热量还没有那么夸张吧！

第13楼：死性杯改



用来测自己的心藏负荷，例如：不小心掉在地上的第一反应……

米格：掉地上第一反应，先把飞出来的UMD、记忆棒还有电池拣回来……

第17楼：lastyou

量身高用、当巧克力吃。

米格：敢问楼上的身高有多少？

第18楼：小P未完成

拿来当飞盘与狗狗同乐！

米格：PSP上不是有《幸福的小狗生活》这款养狗游戏嘛！

第19楼：hongdoudav

我的小P放过XX（此处删去两个字母），听过音乐，当过镜子，做过电筒，当过DC（数码相机），玩过语聊，还搞过游戏！话说附带砸人、垫桌子等功能，就是这两项暂且还没用过，友情提示：记得砸人用正面，垫桌子用背面才是标准使用方法哦！

米格：听了楼上的一席话，果然胜读10年书！这才叫物尽其用啊！

第20楼：山下智久

玩《实况》，PS2要插电源，太麻烦。

第23楼：supergongzhu

地球上最耗电的遥控器……

米格：不是楼上的提醒，本米格都要忘记PSP还有红外功能了。

第58楼：coolguy

练臂力，每天举30个小时以上……

米格：地球上貌似每天只有24小时吧……

第62楼：xiaokai5225

当枕头，上课睡觉垫桌子用。

米格：知音啊！貌似米格以前也这么做过，不过1000多元的东西真不如一个10块钱的抱枕舒服。

后记

看了这么多的创意之举，大家也一定在狂汗了吧！不过米格在这里还要提醒大家，以上多数发言纯属YY之举，仅为博得大家一笑，请勿模仿！

http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=6&ID=354765&page=1

邮箱地址：mig@ucg.com.cn。

可爱的Q版《应援团》图标，虽然少了几分硬气，但更让人意外的是原来应援男也会有如此可爱的一面……



讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、语序、网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。



TG777网站下载速度近日升级啦，直逼200KB/s的下载速度，这次大家下载我们栏目介绍的影片可就方便多了。最近米格在追忆一些老片，其中《回到未来》这部科幻电影还是包含了很多科普知识的，小时候许多地方看得似懂非懂，现在学过了物理、学过了相对论才体会到片中所讲的一些理论之精辟，于是米格毫不客气将其分类在“科普影片”范畴中收藏。



韩半岛

电影《韩半岛》的舞台可以说包括了从青瓦台到东海上空的韩半岛陆、海、空进行。尽管只有一个场面是青瓦台的场面，但剧组还是到实际的青瓦台外景下拍摄。在国防部的支援下拍摄的场面仿佛像实际作战的场面。另外光华门12次线的临时管制和政府综合大楼的爆炸场面也着实让工作人员捏了一把汗。

《韩半岛》中还派出了真正的军事部队。韩国国内最大的DDH-11级驱逐舰、护卫舰等全部待命出击，另外还有8台F-16战斗机也投入影片拍摄。这里没有所谓的CG特效，只有陆地和空中同时拍摄的真实场面。



《韩半岛》这部影片还首次引用了曾在电影《金刚》等好莱坞大片中使用的特殊摄影用Spacecam。海外工作人员的参与拍摄让整个高空拍摄等都进行的非常顺利。制作组为了保证影片的素质，还请来了韩国惟一一位专门从事修复国印的闵洪奎老师参与制作。国民歌手尹度铉演唱了电影《韩半岛》片尾曲《1178》，用自己的音乐为《韩半岛》助威。

韩半岛 Hanbando

对应机种：PSP

影片格式：PMP-AVC

影片大小：450MB

下载地址：http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=48

无间行者

对于酷爱黑帮题材且一心想得奥斯卡奖的大导演马丁·斯科西斯来说，翻拍《无间道》只是迟早的事。带上御用的“罗伯特·德尼罗二代”莱昂纳多·迪卡普里奥，组合上了英俊小生马特·达蒙，又找来老戏精杰克·尼科尔森化身只手翻天的“变态”老大，这桩美版无间风云也绝对拥有致命吸引力。

虽然比原版的“刘德华+梁朝伟”年轻了不少的“迪卡普里奥+达蒙”组合尚属小字辈，似乎与饱经沧桑、身心俱疲的男人形象不符，黑白两道势均力敌的对抗也多多少少因为西科塞斯对黑道的钟爱偏移了方向，但如出一辙的故事大纲和港版经典桥段的挪用，不由得让人好奇，“无冕之王”西科塞斯眼中的无间之道应是何样。迪卡普里奥+戴蒙的组合，说不定冲奥有望，但最吸引眼球的，却绝对少不了“老流氓”尼科尔森。生吃昆虫、使用成人玩具、在鲜血中沐浴……为影片融入浓重的欧美风味。





无间行者 The Departed

对应机种：PSP/NDS

影片格式：PMP-AVC/DPG

影片大小：386MB/449MB

下载地址：http://pocket.levelup.cn/MediaShow.php?mid=49

热点大家谈

关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

上辑热点话题回馈

勇者斗恶龙IX

12月12日，Square Enix宣布，"《DQ》系列"的最新作《DQ IX》将做在NDS上，该消息堪称2006年末的一件大事，在玩家中引起了广泛讨论，本辑"热点大家谈"，就请各位朋友就《DQ》正统续作在NDS上制作这个事件本身及事件产生的影响展开讨论。

《DQ》是作为日本国民级游戏，是希望每一个人都可以玩到，给到他们快乐，而《DQ IX》今次的变革可以说是为了这个理念而变。这样每一个玩《DQ》的人可以和他的家人、朋友一齐玩，给人一种很温馨的感觉，这个理念其实也是和《动物之森》一样的，所以选择NDS，是因为NDS涉及的年龄层之大是作为国民游戏所需要的。

AZOE

《DQ》作为日本国民级的游戏登陆NDS很好啊，这说明了NDS也是日本国民级的掌机。

星空下的英雄

我其实不爱《DQ》，但看到这消息后，就觉的NDS已经上升到一个PSP难以逾越的高度了……《DQ》这个国民级的游戏（日本人不上学不上班也要去买的）出在NDS上，对Square Enix来说，是一个战略投资，NDS的游戏成本低，但NDS本身的人气就是高啊。可以说，《DQ IX》出在NDS上，是老任和Square Enix的一个"抢钱阴谋"！

无我の境地

神作首次登陆掌机平台，就像告死天使一般——华丽即死亡！

断腿蜘蛛

《DQ IX》在日本是国民级游戏，但在国内可能热不起来。（国内有一些玩家连《DQ》是什么都不知道。）

sun2823793

当初《DQ》宣布出在PS上面的时候，SS用《格兰蒂亚》这样的神作来顶。现在《DQ》宣布出在NDS上，不知道PSP会用什么来顶。希望Sony问问当时SEGA是什么感觉。

B O BXU

又是《FF》又是《DQ》，12月公布的大作真多！在感谢SE支持NDS的同时，也要为我的钱包感到痛惜。PSP虽然现在还有"《传说》系列"罩着……不过在NDS的《FF》、《DQ》和《口袋妖怪》的三重攻击下，PSP真的很危险。

十三月的贝多芬

也许会很好玩，看过宣传片后，起码很放心这作了。感觉是——其实这样也不错。

rei5201222

希望SE也能给PSP做一个传统版的《DQ IX》。

长沙无双

游戏画面不错，看宣传片也有想玩的冲动，可是我不懂日文，只好无视了。

PCplayer

如果没汉化接着54……

心心绯

当初公布《DQM》的时候就想，来个正统的《DQ》吧，没想到《DQM》还没发售，《DQ》的消息就出来了。SE真是很够意思，又是《FF》又是《DQ》，身为NDS玩家真是幸福啊！

IVANJHOSUA

这也是一种尝试嘛，永远一成不变，就算是国名级RPG，也会有厌倦的一天，SE力求改变和突破，就是不希望金子招牌倒掉了。

路行鸟 EX

SE逼我买NDSL……

gbatales

我对《DQ》一向不太感冒，我想是因为在日本NDS比PSP卖得好，所以SE才将《DQ》放在NDS上的吧？

juno wu

《DQ》属于陪伴我长大的游戏，能出在NDS上真是感动，又能重拾童年的回忆了。不过从某种意义上来说，第三方厂商出游戏，还是瞄准了主机的普及量啊，出在PSP上的话，效果绝对不及出在NDS上。

毕竟，厂商的最高利益是——钱！

ace_kila

无视，《DQ》出在哪个游戏平台我都不会玩。

云雨

目光短浅，在NDS上远比不上PSP上来得震撼。

fj33xx

GBA上没有正统作品的《DQ》，NDS上补偿一下也是应该的，GB上都有《DQ III》吧？怀念小时侯在FC上玩蝌斗文的《DQ》，NDS也真是无敌乐。

暴脑

《DQ》我从没玩过，不过SE把它出在了NDS上也真是想不到。估计PS3上还会有《DQ X》吧？

samapala

《DQ》作为日本的国民RPG，也开始寻求自身的突破，游戏形式上也开始发生变化。当然，就算做成传统的RPG，放PS2上一样卖得好，很可能比放NDS上卖得更好，但是以后怎么办？总是停在一个地方转悠，始终会落后的。与其说SE大胆尝试，不如说是被迫发生改变，玩家不可能一辈子都为游戏狂热，是发掘新玩家的时候了。《DQ IX》，就是一个新的开始！

ringloire

本辑热点话题

PS官方模拟器被破解

不久前还和大家一起热火朝天地聊PSP上的PS官方模拟器和非官方模拟器，现在官方模拟器就被破解了……咱们这辑就围绕着这个话题来展开讨论吧。

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在2007年1月3日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

大奖PSP名花有主！《掌机王SP》第54辑大奖揭晓 52名中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931-4867606

一等奖1名：PSP

青岛市　姜春艳

二等奖1名：NDS Lite

嘉兴市　朱云帆

三等奖50名：高乐高营养饮品

宣化市	白力超	上海市	毛嘉文		
阳江市	陈业欣	柳州市	潘海铭		
梧州市	陈宗轩	深圳市	石嘉炜		
北京市	储东亮	上海市	石伟		
广州市	邓建科	佳木斯市	王典彬	兴义市	杨鑫毅
石家庄市	高洋	海口市	王辉	包头市	杨旭
南京市	葛佳聪	南通市	王军林	重庆市	叶江
如东县	黄程旭	贵阳市	王力	上海市	袁智玮
北京市	吉润东	深圳市	王永鹏	韶关市	曾繁俊
汕头市	纪贵秋	曲靖市	夏悦恒	保定市	张泊
昆明市	李斌	南宁市	肖宇翔	常州市	张军
重庆市	李长浩	唐山市	谢承伯	长春市	张鹏娇
广州市	李杰	广州市	徐君慧	广州市	张维
肇庆市	李漳骞	天津市	许峰	北京市	张岩
武汉市	罗威	宜昌市	严冰	淮安市	张志龙
湖州市	罗云虎	富裕县	杨春晖	上海市	郑永菁
上海市	马轲飞	北京市	杨健	郑州市	周超
太仓市	马祖强	自贡市	杨锐恒	泉州市	朱一奇

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。



欢迎各位玩友踊跃参加"交流空间"栏目。有意向参加的朋友请将自己的基本资料（参照文中格式）用Email发至pgking@263.net、或者来信寄到"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，跟无数志同道合的伙伴一起分享游戏的乐趣。




姓名：韩丽颖　昵称：蚪蚪
性别：女　年龄：19

拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：大多数ACT、《山脊赛车》、《机战》、《乐克乐克》
地址：天津市河西区广东路聚鑫园1门503
邮编：300204
Email：pusey_98280@163.com
电话：13820849901
QQ：49511752
想说的话：永远支持《掌机王SP》！

姓名：黄莹莹　昵称：虫子
性别：女　年龄：21

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《山脊赛车》、《拳皇》
地址：福建省厦门市东渡路258号银龙大厦6F
邮编：361012
想说的话：一切都有可能，祝《掌机王SP》越办越好。

姓名：叶家鑫
性别：男　年龄：12

拥有掌机：GBC
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《机战》、《心跳回忆》
地址：广东省高州市沿江二路44号702
邮编：525200
电话：6698910
想说的话：让我中奖！

姓名：张彬　昵称：雀
性别：男　年龄：16

喜欢的游戏：A・RPG、RPG
地址：北京市门头沟区德露苑18号明珠学校
邮编：102300
电话：13699200951
QQ：379955831
想说的话：学习越好，离掌机就越近。玩掌机千万不要耽误了学习哦！

姓名：许彬
性别：男　年龄：18

拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《火纹》、《银河战士》、《马里奥赛车》、《恶魔城》、《迷失蔚蓝》
地址：绍兴市城东鹤池苑长沼路5幢201室
邮编：312000
QQ：466245894
想说的话：天下的掌机迷是一家。饭可以不吃，觉可以不睡，游戏不能不打。唉，可怜我的NDS已经被老师没收2个月了。

姓名：徐睿翔　昵称：JasonWeaver
性别：男　年龄：13

拥有掌机：攒钱中
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《牧场物语》
地址：江苏省苏州市海学校8（4）班
邮编：215000
电话：13771993173
QQ：472857165
想说的话：为了《口袋妖怪 珍珠・钻石》正在攒钱买NDSL，但只有一个零头，所以我想要一个NDSL。

姓名：岳云龙
性别：男　年龄：17

拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：ACT、SLG、A・RPG
地址：吉林省吉林市吉林一中05－8班
邮编：132001
QQ：398330538
想说的话：想认识更多的玩家，更想自己的名字在中奖名单里出现。

姓名：汪家巍　昵称：DSLite
性别：男　年龄：15

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《GTA》、《龙珠》
电话：13218187130（短信最佳）
QQ：562265215
想说的话：没有《掌机王SP》，我们会大乱！

姓名：玛吾力汗・切肯　昵称：舞拉！you！
性别：男　年龄：18

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《星之卡比》
地址：新疆乌鲁木齐市经二路18栋三单元401号

邮编：830000
电话：099－5818934
QQ：417631128
想说的话：好想中PSP啊！

姓名：赵呈仁　昵称：伴仔
性别：男　年龄：14

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《蜘蛛侠》、《口袋妖怪》、《山脊赛车》、《合金弹头》、《怪物猎人 携带版》、《皇牌空战X 诡影苍穹》
电话：0510－89821762
想说的话：游戏伴我成长，我在游戏中享受成长的快乐。最后祝你们把《掌机王SP》办得越来越好。

姓名：唐勤勇
性别：男　年龄：12

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《洛克人》、《高达》、所有RAC
地址：北京市宣武区第六十六中学初一（5）班
邮编：100055
想说的话：希望《掌机王SP》在NDS游戏方面多下些功夫。

姓名：习羽　昵称：小羽毛
性别：男

拥有掌机：GB、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《塞尔达》、《牧场物语》、《黄金太阳》
地址：南平市三元2路广宇新城3号楼907
邮编：353000
电话：0595－8607077
QQ：506734445
想说的话：一定要中一个NDS，这样就可以玩《口袋妖怪》了。

姓名：叶知秋　昵称：雾之风雾
性别：男　年龄：19

拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《生化危机》、《实况足球》、《火纹》、《光明之魂》
地址：浙江省瑞安市小码道游竹卷5－2号
邮编：325200
电话：13968935761
QQ：405458037
想说的话：我爱《MHP》，喜欢游戏的朋友请发短信和我聊。

姓名：杨超　昵称：浮游生物
性别：男　年龄：16

拥有掌机：GB、GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火影》
地址：陕西省西安市红旗厂122楼3门2号
邮编：710021
Email：yangchao_5178@yahoo.com.cn
电话：029－81796586
QQ：648859186
想说的话：永远支持《掌机王SP》！

姓名：杜益洋　昵称：口袋超手
性别：男　年龄：12

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《洛克人》
地址：四川省广汉室 凤凰大厦4单元3－2
邮编：618300
QQ：515438165
想说的话：是《口袋》高手的兄弟们加我Q！

姓名：陈崴　昵称：Little Pig
性别：男　年龄：20

拥有掌机：GBA SP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《洛克人》、《最终幻想》、《机战》
地址：北京市中关街南大街5号北京理工大学05110502班
邮编：100081
Email：snake_cw@163.com
QQ：409273789　电话：13581896310
想说的话：寻找一个朋友难，寻找一个好朋友更难，而找到我这样好的朋友真就是天意了。

游戏QQ群专栏

群名称：GBA&NDS领域
群号：33573717
群主：阿靓仔群名称：GBA&NDS领域
群号：33573717
群主：阿靓仔
群介绍：本群是论坛GBA或NDS专用的群，方便大家来讨论GBA、NDS相关的技术、游戏攻关及烧录卡问题。如果大家在这方面存有疑问，不妨快快加入与我们共同成长吧！有了你，我们的领域会更精彩！

群名称：马里奥群英会
群号：31198615
群主：耀西
群活动：本群为马里奥专用群，欢迎个位喜欢马里奥的玩家加入本群。另外告诉大家，本群正在成长中，希望各位大叔粉丝多多来捧场，可以成为群主哦！
群主留言：欢迎加入！

NDS、PSP 幸运大抽奖



大家有什么攻关或者软硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。



我在2004年买了一盘《口袋妖怪 绿宝石》，现在终于派上用场了！悲惨的是，我的迪奥西斯传到《绿宝石》再传到我的《珍珠》版里，都是清一色的速度型。我，我该怎么改变它们的形态啊？还有，我嫌一天传6个太慢了，我想在传完后把时间调后一天，可以继续往《珍珠》里传《绿宝石》里的妖怪吗？

江苏 波波熊

马修：没关系，在花蕊镇（就是到处都是牛仔打扮的镇子）右边有4颗陨石，分别对应迪奥西斯的四种形态。把迪奥西斯带在身上（不一定放在第一位），去调查陨石，迪奥西斯就会变成对应的形态。至于调日期想缩短从GBA版往NDS版里传送PM的时间，我也试过，不仅不可行，还会打乱时间，有时还会受到48小时甚至72小时无法传送的惩罚。

请问正版的NDS卡片和GBA卡带用什么方式来保证记录长期存储的？它们用电池么？

上海 小华

胧月：所有的NDS卡片都采用的芯片记忆的方式，而GBA卡带的存储方式则不固定。部分GBA卡带采用芯片记忆，而另外一部分则采用电池记忆。一般来说，芯片记忆的卡带不太容易丢记录，而电池记忆相对不太安全，比如LIKY正版的GBA《火纹》就发生过丢记录的情况，但极为少见。正常的用上几年不成问题。

你们好！小弟有几个问题想请教一下，希望在问题地带中得到回答。

1.NDS刷机后有方法可以看到刷的是哪个版本么？

2.若想刷回，一定要用对应版本吗？

3.若NDS要长期存放应该做些什么保护措施？

戴文超

铭风：1.再次运行Flashme才能看到（只是启动程序，不需要进行刷机操作及连接SL1）。

2.必须用对应的noflashme。

3.保持电量约为75%，充满后玩一个小时左右，另外要注意清洁机身。

请问在《我们的太阳DS》中，最后的那个盾牌要如何取得？按照之前刊登的攻略，我只拿到两面盾牌，加上最初的盾牌也只有三个，最后那面的获得方法并没有提到。

广西 小年

铭风：最后那面盾牌在二周目游戏最后的新迷宫ヴァーンベーリ中获得。

我是个"《最终幻想》系列"的爱好者，听我朋友说《最终幻想VI Advance》中增加了新人物，那个尼奥将军和幽灵都能使用了。这是不是真的啊？

fantasyMM

铭风：很遗憾，这都是网上的假消息。游戏中只增加了新迷宫、新装备和新魔石，并没有增加新的角色。

《马里奥赛车DS》中，重量这个数值有什么用？我选车时一般都以速度为先，但我朋友说重量也影响速度，是不是真的？

大连 陈连

铭风：重量这个数值主要的优势体现在碰撞上，容易将重量小的撞开。缺点是加速能力较低，稳定性也较差。重量也会对速度进行修正，让速度上限小小提高。



为何在使用了DevHook 0.5101模拟3.02系统后，以前用DevHook 0.46混合2.81版本玩游戏时的存档不可以使用了？读档后游戏显示档案错误，但创建新游戏就没有问题，玩了100小时的《魔界战记》存档实在是不忍心从头开始啊！

西安 黄海

米格：这个问题确实困扰了不少玩家，下面米格就首先来解释一下发生这种现象的原因。

从2.8x系统开始，许多新游戏在存档中加入了数字签名验证功能，而数字签名则是根据玩家PSP主机生成的，每台PSP只有一个对应的数字签名，因此由数字签名生成的游戏存档也就只能对应这台数字签名的主机了。由DevHook 0.46修改而来的模拟2.81固件混合版能够成功启动需要2.8x启动的PSP游戏，但由于混合固件的实质是2.71，并不具备数字签名功能，DevHook使用了一个假的reboot.bin数字签名档来生成存档，这样使用相同版本DevHook的玩家游戏存档数字签名就会完全相同，可以互换存档。

但在使用DevHook 0.5101模拟3.02系统时原理则与DH 0.46版完全不同，DH 0.5101版在安装时需要根据自己的PSP来生成3.02固件，实际就是为了获得数字签名，也就是说使用DevHook 0.5101模拟3.02系统玩游戏已经具备了如同原版3.02系统一样的数字签名，这时再运行游戏，由于与DH 0.46相比数字签名已经变更，所以就无法使用原来的存档了。当然，也就更无法进行存档的互换。

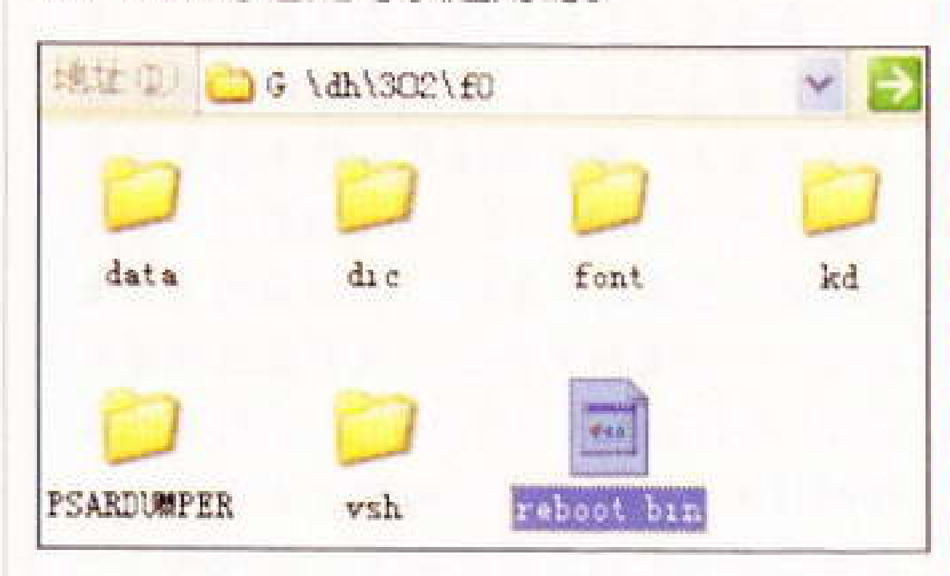
有关如何才能通过修改存档的方式使存档运行，米格也进行了很多尝试，但现在还没有找到一个简单、通用的好办法，因此想通过直接修改存档让DevHook 0.5101模拟的3.02固件识别存档目前还不是很可行。但其实这个问题是可以换种思路解决的。因为DevHook 0.5101修改了记忆棒文件的命名，因此是可以与DH 0.46共存的，我们可以在记忆棒上安装两个不同版本的DevHook，需要使用3.02系统运行的程序我们就直接用DH 0.5101，而对于用DH 0.46玩到一半的游戏，我们完全可以继续使用它来玩下去，这样就可以解决存档的问题啦！



刚刚刷了3.02 OE-A自制固件，发现以前用DevHook 0.46玩的游戏存档无法使用，这是怎么回事呢？

北京 王文龙

米格：如果你看了上一个问题的回答，那么这个问题的答案我想不用米格再解释也应该清楚了。自制固件3.02 OE-A因为同样使用了主机的数字签名，所以就无法使用以前采用欺骗数字签名生成的存档了。解决方法依旧是使用旧版本DevHook 0.46运行即可。不过使用3.02 OE-A的玩家一定要注意，在刷机后的默认配置下必须将DevHook的主程序移动到PSP\GAME150文件夹下才能正常启动。另外补充说一句，3.02 OE-A和DevHook 0.5101模拟的3.02固件由于都用了主机自身的数字签名，因此存档是可以通用的。



遗留问题

1.我用EZ4L的烧录卡，已升到了1.72的Loader，官方论坛中的升级包已提示可以玩《怪兽屋DS》，为何还是进入游戏后选NEW GAME死机。

2.《FF3》的片头CG在卡上为什么不能播放？我要在“ACT IMAGE”过后关上屏幕一段时才能正常游戏，否则黑屏。

3.近来点击下屏后与屏幕显现的点相差10来个像素点，用校正功能无效，能否修好？

小编寄语

雷伊

■2007年已经来临，雷伊在这里祝各位读者们在新的一年里身体健康，万事如意。当然，也希望读者们在新的一年里能够继续支持《掌机王SP》。

■《蓝龙》原本很早就可以通关了，不过为了尽可能地多拿游戏中的成就，一直在练级，获隐藏要素等等，使游戏时间比预期的长了不少。游戏发售已经快一个月了我还没有通关……时间真的不够用啊。

■突然想再买一台PSP了，不过还在犹豫到底买什么颜色的好。目前比较感兴趣的是金属蓝和白色，不过还没最终敲定买哪个。选择，真是一件很让人头痛的事情。

LIKY

◆天气冷了，感觉做饭方便了不少，以前跟GF两人总得要做上三四个菜，现在经常是就烧一锅水，然后把乱其八糟的东西全部往里扔，加上一些底料——香喷喷火锅啊！于是吃得个不亦乐乎，不过最近明显上火，两人都有口腔溃疡症状出现，不得不忌口。

◆感觉自己现在似乎有点颓废，一个人在家休息的日子，甚至可以一天都偎在床上不下来，睁开眼睛第一件事把笔记本电源打开，然后玩一会NDSL，接着找一部片子看看，然后玩一会PSP，然后在网上看看新闻……外面阳光灿烂，我却能这样呆在家里。真的不像从前的我了，以前的我在这样的好天气一定会拿着相机出去走走，现在却总是感觉好累想呆在家，这种状况一定得改变才行，否则我会成“宅男”。

软饼干

▲圣诞节期间，在LIKY的号召下，《掌机王SP》全体编辑前往电影院看了一场电影，先不谈影片本身如何，这个号称深圳最强影院的效果确实给长久不看电影的我为之一震。决定以后只要是科幻、动作大片就去电影院看，恐怖、喜剧片就在家里买碟看。

▲“你是神，你是街头诗人！”这句前言不搭后语的话，是在看到某编连续数夜的加班后脱口而出的。还有一个多月就是春节了，想要欢度佳节必定要先度过一段暗无天日的时光。看着工作计划表，感觉自己就是那游戏中的背负重任的主角。

米格

★“米饼地下加工窝点”博客开张啦！欢迎大家光临！地址是 http://blog.levelup.cn/members/Rice_Biscuit/index.shtml



▲要开始制作游戏年鉴了，看着眼前长达几页的游戏列表，米格差点没昏过去。

■观影会小编一同去观赏《满城尽带黄金甲》，回来的时候总觉得眼前在闪现着“米”字，饼干听后撇出一句：“你小子菊花看多了吧！”

●最近总错过集体活动，终于在会议上被众小编集体鄙视了，想起一句话：“鱼和熊掌不可兼得。”

铭风

◆最近的好游戏虽然很多，不过玩得最多的还是《伊苏 起源》。爽快的操作感才是王道啊。

◆《满城尽带黄金甲》这片子真要说内容的话其实也就那么回事，不过剧中的角色的表现还不错，各种错综复杂关系的交错时心理的刻画比较成功。不过通篇被无视的三王子最后的行动竟然不过如此……片子中不该给他这么多镜头的呀，我还以为他是最终BOSS呢。



马修

◆从唐朝时期的仕女图和文艺复兴时期的人体油画来看，无论东方还是西方，对乳沟的欣赏都不是古来有之——不是说以前没有乳房大到可以在胸前挤出沟的女子，而是过去不像咱们现在这么欣赏。(《满城尽带黄金甲》观后研究成果摘选。)

◆内涵的海文离开了，在此祝福海文学业、事业有成，可能问候得晚些，但绝对是出自内心的真挚问候。

◆有一天算了算帐，发现在深圳几年用在吸烟上的花销已经可以买部经济些的车了！正要准备戒烟，又觉得不对劲，再算一遍，才发现多算了十位数。

胧月

▲平安夜的宅男宅女按捺不住内心的空虚而在BBS上纷纷自暴，一时蔚为壮观。谁说宅男个个猥琐、宅女个个恐龙的？这年头的美宅多了去了。呃，至于那位穿着凉宫春日制服的男人嘛……好吧，我郑重告诉大家，这是宅之"爱"的表现。

▲PS模拟器竟就这样被破解了，身边嚷嚷着买两台PSP的人立刻跳出。对于国内玩家而言，能回顾到大部分PS上的游戏确实非常幸福。个人在眼馋《罪》、《罚》、《格兰蒂亚》的同时，顺便抱怨一下PS3的下载付费实在太过麻烦了。

紫枫

◆本性

与一朋友聊天，良久，对方突然说出一句让自己郁闷好久的话："其实这么多年以来，我一直觉得你是个长得很善良的人。"敢情一个人善良与否纯粹靠长相就能看得出来的……

◆ MGS

PSP版《MGS》发售后，软磨硬泡地从琉璃手上"骗"过她的宝贝PSP体验了两天。(偶是这里为数不多的没有PSP掌机的人……)少了两个按键之后的《MGS》操作起来十分的不习惯，剧情也没有自己想像中那么完整，琐碎的任务使其变成了惟一一作我还没有见到BOSS便放弃的《MGS》……

★要说本月最开心的事就是圣诞节了，虽然今年的圣诞节不能和家人一起过，但是也过得很开心哦！圣诞节前一天和大家一起去看了电影《满城尽带黄金甲》，不愧是张导的华丽大片，在这里要大赞的还是发哥的演技，不愧为王者气质啊！在Christmas Eve那天，琉璃一个人跑到了世界之窗去参加圣诞联欢，虽然公园里的气氛很火热，但是看见所有人都是成群结伴去参加聚会的，自己心中还是不免感到有些寂寞。不过，最后在教堂中聆听唱诗班的美妙歌声还是让自己找回了以前过圣诞节时的感觉！

★每逢遇上商场里的节日促销活动，自己就会被铺天盖地的打折、优惠宣传冲昏大脑。唉，又变成了月光族。

★每一个小小的礼物就是一份小小的祝福，接受它就是接受了一份源自内心的祝愿！





文 D调の华丽

迎接聚会大地震



——PSPSH聚会访谈录

各位观众请注意，2006年12月16日上午10点，上海爆发一场PSP的聚会地震，震级达到8级以上，下面是小编米格在地震最前线为大家带回的报道。

米格（以下简称"米"）：大家好，我是《掌机王SP》小编米格，正在为您报道上海"PSPの聚友天堂——PSPSH群"的聚会大地震。虽然近日冷空气降临上海，但是上海PSP玩家们的聚会热情并没有为此削减，米格现在身处上海浙江中路2 9号百米香榭3层"古滇茶坊"，为大家带来现场直击！听说"PSPの聚友天堂"已经成功地举办了N次PSP聚会，是一个长期举行聚会活动的群体，而且这次的聚会震级有8级以上，米格粗略一看，聚会的人数大概有近30人，简直就是PSP的展览会！现在就让我们来采访一位聚会体验者吧。



▲《RR2》大赛进行中，看中间两位聚精会神的样子就能想象得到赛事的紧张程度。

现场正在进行激烈的《山脊赛车2》的决赛，走进大厅就好像置身赛车场一般。米格有幸目睹了整个决赛的过程，漂移、加速氮气、超车、撞车，整个决赛竞争得相当激烈，眼看就到了最后阶段，每个玩家都瞪圆了眼睛在关注着比赛的结果。什么！冠军产生了，竟然是一个16的小孩？米格可是大吃了一惊，赛后大家都摸着那小正太的脑袋夸奖个不停。做一名上海小玩家还真幸福，有这么好的比赛氛围，可以培养不服输、积极竞争的的精神，值得鼓励。这时，米格眼睛一亮，发现了两位MM，我们的采访还是从她们开始吧！

米：两位MM你们好，没想到这次的聚会竟然还有MM参与啊！

神秘MMs：嗯嗯，小声点，我们是很低调地……

米：呃？低调？

神秘MMs：呵呵，不知道我们"PSPの聚友天堂"的宗旨就是"D调の华丽"吗？

米：D调の华丽？晕，那不是你们群主的ID嘛……那请问二位，你们群主究竟是哪位呢？

此时，就见一位衣衫褴褛的高个男生小心呵护着自己的小P从地震的废墟中走了出来。

神秘男子：做人要低调，你好，我是华丽……

米：（米格再次晕倒……不过爬起来不忘

寒暄两句。)《掌机王SP》"天下聚会"栏目小编米格是也，莫非你就是D调の华丽？正想问你一些问题呢，来我们坐下慢慢聊。

D调の华丽（以下简称"D"）：好啊，请吧。

米：你举办这次的聚会是怎么想到的？

D：我们生在80年代的人很多都是独生子女，一个人难免孤单、寂寞，而随着现在社会压力一天天变大，生活节奏不断加快，许多年轻人都希望周末能够找到一个轻松的环境来放松一下心情。而PSP让我们拥有了共同的兴趣，因为对游戏的热爱，我们聚到了一起，本不认识的一些人，却因为游戏成为生活中的朋友、因为游戏而相互交流，这，也算是一种缘分吧。顺着这种想法，我就举办了这次聚会，借这个机会让大家能好好放松、好好交流一下。而PSP上海群（简称PSPSH）也就成为我们活动的最佳平台。

米：主办这样的聚会，活动内容安排应该会花不少精力吧！你觉得PSPSH是靠什么吸引大家一起来参加聚会的呢？

D：我觉得"PSPの聚友天堂"给大家提供一个舞台，让玩家们有了一个展示自己的空间，或许就是这一点吸引了很多的朋友。我们每次聚会的活动内容都以目前流行的游戏为主，而PSPSH中又有不少发烧级玩家，这就构成了我们聚会的热点。拿最近比较火热的游戏来说，《圣女贞德》有超低等级暴机的小星、有3周目进行中的gunlrc；《MHP》有游戏时间800小时的SEP和小拧；《WE10》有从《WE3》玩到现在的ding129和我本人；《VR网球》有KING QUEEN LV99的MELODY；《RR2》有我们16岁的小冠军……每次聚会基本上都是很紧凑地安排一个个活动，让喜欢不同类型游戏的玩家都能参与进来。所以不存在内容的缺乏，或许只缺乏现在正在看报道的你来加入。

米：那就请你谈谈今天聚会的整体流程吧。

D：12月16日聚会的主题是"It's Show Time！"，针对《PES6》的发售，第一次在聚会里面加入了《PES6》的比赛，还有传统的《RR2》的冠军赛、《MHP》交流、综合游戏，共4大活动板块。

米：今天的重头戏铁定是《PES6》的比赛了吧！

D：对，当天《PES6》的报名者有13人，有5人由于没有准备《PES6》的游戏，所以错过了比赛。8人共分为两组，经过了小组赛、半决赛、决赛最终逐出冠军，有好几场都是经过加时赛才分出胜负，很有竞技性，而且玩家的整体水平还是不错的。比赛冠亚军可都有奖品做纪念，不过今后我们的奖品可就要靠《掌机王SP》了。

米：刚才正好看到你们的《RR2》大赛，冠军竟然是一名16岁的小正太！太让米格吃惊了。能为我们介绍一下他吗？

D：（惭愧状……）那小孩可是我们聚会的《RR2》高手，并且是上海《RR2》比赛亚军，实力绝对够强。每次都来欺负我们这些哥哥姐姐们。我们这还有上海《RR2》比赛的第四、六、七、十一名，整体实力其实都很接近，不过最后还是输给了他。他果然具有成为一个赛车手的素质……（故作深沉状。）

米：寒……那对于女性玩家来说呢？她们参与进来，会不会有感觉和那些发烧级别的玩家有距离感呢？

D：也不会啊，聚会不在乎你玩的好还是不好，是男还是女，只是看你参与否。PSPSH的女性玩家很多的。相对而言，女性玩家在硬软方面没有男性玩家了解得多，所以在聚会当中女性玩家还能得到很多游戏以外的帮助，这点对于女性玩家来说也是很好的。而且对于一些操作类游戏，女性玩家也能在聚会现



▲大家不忘给自己的小P来张合影留作纪念。

场得到指点。我们还有一个可爱MM的评比，可谓是其乐融融啊（笑）！

米： 那聚会的费用呢？计算到每个人的身上大概是多少呢？

D： 这个问题我们也有专门的预算。考虑到PSPSH年龄的跨度，为了照顾无收入的孩子，我们聚会一天的花费大概定在每人50元，茶坊畅饮加午饭，还有奖品的经费，可以说是大家共同努力来搞的聚会。

米： 可以介绍介绍聚会安排的经验吗？分享给大家，让不能参加"PSPの聚友天堂"的玩家组织自己的聚会，这也是我们栏目的一个主题。

D： 首先还是一个计划的制定，在整个聚会前的数周或者长达两个月的时候，聚会组织者就应该详细策划一个聚会的活动内容安排。其次，地点的选择也很重要，要考虑交通的便利性，还有服务的质量和费用的核算。最后就是公告的问题了，《掌机王SP》杂志、国内各大玩家论坛都是很好的宣传媒体。我们每次聚会前的半个月都会在各大论坛上放出聚会的详细信息、整个聚会的安排、各个活动的细分以及联系方式，让看到信息的朋友一目了然。大家相互交流多了，更加深了友谊，自然而然也就成为生活中的好朋友。

米： 嗯，这话说得不错，米格以前也经常参加玩家聚会的，通过聚会认识了不少玩友。

D： 对了，我们的聚会一般每个月都会定期举办一次，在得知《掌机王SP》的"天下聚会"栏目后，发现栏目主旨真的是和我的想法不谋而合，有了广大读者和《掌机王SP》的支持，我也会更加用心地把聚会搞好，给更多的人提供联机、聚会的快乐！另外，这次的聚会视频也希望能放入"口袋光环"，与读者一同来分享聚会的快乐。不管你是菜鸟还是达人，欢迎加入到我们的聚会中来！

米： 视频已经放在"口袋光环"了，里面的几位MM很不错呢！米格在这里也预祝你们下次聚会成功！

D： 谢谢！最后再广告一次，"PSPの聚友天堂"欢迎每一位玩家的加入，我们的目标是力争成为"天下聚会"栏目的第一个认证聚会团体！还请大家关注我们下次聚会的预告哦！



▲聚会全家福，看三位MM的表情，她们的到来一定为聚会平添了不少乐趣（笑）。

近期聚会预告

聚会主题： 掌机王SP"PSP上海"新年聚会
举办地点： 浙江中路229号3楼古滇茶坊
集合地点： 1.来福士福州路口；2.古滇茶坊门口。
时间： 2006年1月20日，大约10：00至18：00
每人花费： 50元（茶坊内的畅饮＋午饭＋活动的经费，多退少不补，由"PSPSH"补）
主办人： D调の华丽
联系QQ： 147860616
联系QQ群： 32393657
聚会参与凭证： 手中的PSP
聚会注意事项： 1.聚会期间，请照管好自己的随身物品；
2.请自带小P的充电器；
3.文明、健康的游戏是我们的宗旨。
PS： 聚会当天会有《山脊赛车2》《职业进化足球6》比赛，奖品将会由《掌机王SP》提供！



对于很多玩家来说，游戏机并非一部冰冷的机器，因为它给玩家带来了无穷的快乐，而玩家更对游戏机倾注了自己的感情，当有一天自己的爱机忽然因为意外而损坏时，玩家的心情又是怎样——

文 掌机王阳光学员 Nebel

354天——我和我的NDS

寒风阵阵，乌云沉沉，太阳躲在云层背后，露不出光亮，所有的东西都是灰蒙蒙的。甚至连路上的行人们也都压低了帽檐，不忍心看这个失去了色彩的世界，北京的冬日就是这样黯然无光。我倚在窗边，看着尖刀般的北风从已经枯黄的草坪上刮过。过上几个月，到了春天，这些小草还是能重新变成绿色，再次站起来吧，可是我的小N却永远离我而去了。

2005年12月31日，我拿着攒了半年的零钱和稿费，把一台纯白色的日版NDS捧回了家。鉴于它的首字母也是N，我就把它叫做“小N”。把小N拿进屋子的那一刻，感觉整个屋子都变亮了不少。我迫不及待地拿出心仪已久的《一笔吃豆》，又笨拙地拿起触控笔，开始了NDS的游戏历程。《马里奥赛车》、《苍月的十字架》、《超级大战争DS》、《应援团》、《大合奏》等等大作也都整装待发，每每看着手中两个屏幕间光彩流转，我都禁不住微笑：很久很久都没有这样享受游戏的感觉了。

身边的朋友们看到我总拿着一个又象MP4又象智能手机的白色大玩意摆弄个不停，都好奇的、地过来问我是什么，我就向他们展示了象《为你而死》、《瓦里奥制造 摸摸乐》和《任天狗》这样简单有趣的游戏。朋友们也都很感兴趣，那段时间小N在大家手中不断流传，我也有过在公交车上被好奇的MM搭讪的经历，总之，它给我和周围的人们都带来了不少的快乐。



不过这台NDS却有点问题。一次晚上在玩《恶魔城》的时候，我忽然发现在下屏的游戏画面中，隐隐约约可以看到地图的痕迹；再看向上屏，也能看到游戏中人物的轮廓。我还以为自己是熬夜眼花，就赶紧放下了机器睡觉去了。可是过了几天又遇到了这个问题，在下屏可以看到上屏画面的痕迹，数次更换游戏后，才确定是机器的问题。虽然这个现象不是每次玩的时候都会出现，也并不影响游戏过程，但我还是给购买小N的店铺打电话要求更换，他们

爽快地答应了。可是到了店里之后，小N却表现得比平时任何时候都要正常，接连运行了两、三个小时都没有任何问题，我只能悻悻而返。可是回到住处打开机器，就发现画面又不正常了。过了几天我再次前往店铺，但小N再次表现出一副什么事都没有的无辜样子。眼看和店家商议的保修期已满，无奈之下我有了自己动手拆开看看的想法。

以前在GBA时代，我就自己修过几次老式的GBA，为此还专门买了一把三花的螺丝刀。不过当时自己动手解决都是一些小毛病，像是接触不良、按键胶垫损坏什么的。这次小N屏幕的问题我根本没有什么解决的把握，可是好奇心还是驱使着我拿起了螺丝刀。原来小N的内部结构并不复杂，毕竟是读卡的机器，内部几乎没有什么机械结构，主要就是一大块电路板。本以为问题的原因可能是两个屏幕线路有接触，可是上下屏的线路却是分别处于机器的两侧，电路上也没有太靠近的地方。试着调节了校正亮度、对比度的旋钮也没有效果，看来以自己的能力是无法解决这个问题了，我只好又把小N拼装了起来。不过这次的经历让我大胆了许多，隔上两个月，我就会把它拆开里里外外仔细地擦拭一遍，毕竟玩的人多脏得也很快。每次拆机前，我都很小心地先去洗手放静电，再把桌子上的瓶子杯子都清理干净，而且不去触动屏幕部分防止灰尘进入。每次把小N擦得干干净净时，就感觉又和新买回来时一样了。

虽然屏幕问题影响了游戏的画面，但是玩起游戏来仍无大碍。在夏天《新·超级马里奥兄弟》推出时，这个游戏在我的周围引发了一场游戏热潮。七八十年代出生的朋友一般都有这样的记忆：一群孩子着围着一台电视，看着里面小人吃了蘑菇活蹦乱跳，而且依稀记得这个游戏的名字叫做“超级玛莉”。这款《新超级马里奥兄弟》完全勾起了大家童年时的回忆，甚至让人觉得又回到了那个要偷偷背着大人玩游戏的时候。那段时间小N经常被人一借就是4、5天，由于游戏只有3个存档的位置，而玩的人又多，所以说不定什么时候自己的进度就会消失不见，直到游戏推出了一个多月后我才完全把游戏玩通关。还有两个朋友都因为这款游戏了解了NDS，并且都购入了自己的机器，闲暇时大家联机对战《马里奥赛车DS》也别有乐趣。

我的小N经常在朋友间拿来拿去，不免磕磕碰碰留下划痕，最要命的就属下屏了。各种用触控笔玩的游戏都要在下屏的贴膜上留下纪念，再加上我是《应援团》、《节拍特工》的狂热粉丝，这两个“跟着节拍毁屏幕”的游戏玩起来很有意思，可事后再看看屏幕，用惨不忍睹来形容并不过分：在屏幕中心部位有着一道又一道圆形的划痕，这些划痕形成了一个区域，几乎快要挡住屏幕显示的内容了，非常难看。

不久前出门办事，回家的时候顺便买回了一套屏幕保护膜来准备换上。在换过之后我想顺便清理一下机器，便又把机器打开擦拭。清洁过的小N焕然一新，可是等我把它安装起来、顺手按下开关准备看看新贴膜的效果时，却发现小N连电源灯都没有亮起！瞬间我的脑子里一片空白，一下子什么都想不起来了。我摇摇头，又多试了几次，它都没有任何反应，又检查了一遍接触、连接的问题，最终确定是整个电路板有了故障。我努力回想刚才的过程，应该是我在拆开机器前忘记了要放掉手上的静电吧，可能就是这静电击穿了某个元件……2006年12月20日的晚上，我无奈地放下手中的工具，以我的知识已经没法修好它了。我心中满是烦闷的感觉，关了房门倒在床上，却根本睡不着，回想着小N陪我走过的354天，回想着它给我带来的一切，不禁有些难过。

一直不喜欢把坏掉的东西拿给别人去修，总觉得离开一段时间再回来的，已经不是原本的东西了；而我又不舍得把它们扔掉，所以以前的GBA、CD机、PS2都静静的躺在柜子里。可是它们都可以说是寿终正寝，而小N则是因为我的大意，让正值壮年的它失去了活跃的机会。我一边敲下这些文字，一边看着手边的小N，一股歉意从心底涌出。我把它拿在手里，又按了按电源键盼望能出现奇迹，可是奇迹终究没有出现。几天后又要搬家，收拾行装的时候，它是不是也要和以前那些老机器为伍了呢。如果送去修理，它也会变得不是原本的它了，无论怎样，它都已经离开我了吧。窗外寒风的呼啸声变得如同在空中张牙舞爪一般，对着小N端详良久，我叹出一口气，却发现手冻得有些僵了……



本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。



《世界传说》作为"《传说》系列"的一个旁系，在经历了"《换装迷宫》系列"、《召唤士的血统》等作品后，又迎来了家族的最新成员——《世界传说光之神话》。这款《光之神话》虽然只是一款外传作品，但厂商的制作态度却颇为严谨。游戏在销量方面甚至也比NDS上的系列正统续作《风雨传说》来得要高，可见玩家们对这款作品的接受程度还是十分高的。作为年末PSP上为数不多的大作之一，《光之神话》值得RPG玩家们关注，对于《传说》FANS来说更是绝对不容错过的。

文 全能的调停者　编 雷伊　美编 紫枫

PSP **世界传说 光之神话**
テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー

◆NBGI／Alfa System◆RPG◆2006年12月21日◆日版
◆1～2人◆352KB以上◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

系统篇

基本键位

按键	通常地图	战斗画面
十字键	角色移动	冲刺、跳跃、目标选择
模拟滑杆	角色移动	跑动
○	对话／调查	普通攻击
×	取消	术、技使用
△	打开菜单	调出战斗菜单
□	－	防御／术咏唱中断
L	－	术技的快捷键
R	视角归位(配合十字键为转动视角)	切换目标
START	退出(退出迷宫或回到街道菜单界面)	暂停
SELECT	显示／不显示迷你地图	变更操作模式

角色生成



游戏一开始会让玩家生成一名角色作为自己在游戏中的化身。玩家可以自己设定该角色的性别、容貌、发色、肤色、战斗时的语音(设定时按△键可以试听语音)、初始职业以及名字等7个项目。职业进入游戏后可以转职(最初的职业只有战士、盗贼、僧侣和魔术师4种)，而名字也可以在オプション子菜单的"プレイヤーネーム设定"选项中进行变更，其他5项一旦选定在游戏中便无法变更。

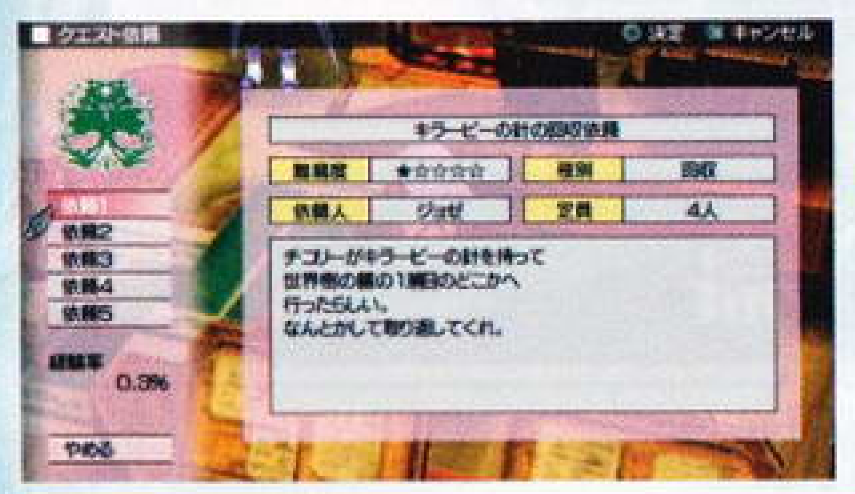
任务

任务是贯穿本作始终的一个重要系统、除了用黑色字体表示的普通任务外，还有用蓝色字体表示的剧情任务，只要完成剧情任务，游戏的进程就可以推进。有的时候剧情任务并不会马上出现，这就需要玩家将普通任务完成到一定程度时才能令它们出现。任务的完成方式主要分为四个步骤：去各个街道的公会(ギルド)接受任务、与委托人对话取得任务信息、根据要求完成任务，任务完成后从委托人处取得报酬。



任务的接受与取消

任务都是在各个街道的公会中接受的，在任务接受菜单中可以查看到任务的经验率，代表任务的完成总百分比。一旦完成过的任务是有机会再度接受的，不过重复完成该任务经验率是不会提高的。任务接受后可以去街道上与委托人对话，此时委托人的所在地点以及委托人头上都会用“！”表示，一目了然。如果想要取消任务，只需再次与公会中的负责人对话即可。



任务的查看

任务的内容除了可以在接任务时查看到，还可以在菜单中的“ライブラリ”子菜单的“クエスト”项目中进行查看。任务的内容主要包括以下6项：

任务名	显示本次任务的名称，其中黑色字体的是普通任务，蓝色字体的是剧情任务
难易度	用五颗五角星表示，黑色五角星越多难度则越高
种别	代表任务的类型，具体将在下面说明
依赖人	任务的委托人，进行任务前必须先与他们对话
定员	完成该任务时的人员限制(不包括同行的同伴但包括主角自己)，比如定员为3人时玩家可以雇佣2名同伴，依此类推。
任务说明	显示任务的具体说明信息

任务的种类

探索	到迷宫中为委托人寻找一定数量的道具，大都需要用到采集工具
退治/复数退治	到迷宫中击退敌人，复数退治需要击退多名敌人
狩猎	到迷宫中击退一定数量的敌人
救出	到迷宫中救人
回收	到迷宫中从某人处拿回道具
配达	将道具配送到迷宫中的某人处
生产	为委托人生产一定数量的道具，需要生产技能
护卫	护送某人通过一个迷宫
修行	与某位《传说》角色进行修行(进入迷宫击倒一定数量的魔物)
腕试	与《传说》角色比武，后期会出现一挑二或一挑三的任务

任务的完成

在迷宫中达成任务完成条件后，电脑会自动提示玩家是否要立刻回到委托人所在地，十分方便。即使选择了不马上回去，只要在迷宫中按START键，也依然会有选项选择立刻回到街道上的。要是碰到一些探索或生产任务，如果在与委托人对话后手上已经有了必须的物品，则会有提示任务达成条件已经满足，此时只要和委托人对话就可以立即完成任务。





街道设施

每个街道中一般有公会、宿屋、杂货屋、锻冶屋、广场、民家1和民家2等设施。需要注意的是，如果从大地图上退回到街道时，角色的HP、TP等都会完全回复，这在某种意义上属于一种非常实用的回复手段。

公会	可以在此接受任务，进行转职
宿屋	可以在此编成队伍，查看《传说》角色对你的评价，交换道具等等
杂货屋	可以购买道具，用GP值更换素材和道具
锻冶屋	可以购买武器防具
广场/民家	可以与《传说》角色和街上的居民对话

宿屋

宿屋是游戏中的一个重要设施，所以在这里单独拿出来进行解说。与宿屋主人对话会出现以下选项：



听取评价（评价を闻く）

查看《传说》角色对你的评价。评价值可以通过与他们一起完成任务，战斗胜利来提升。此外，在一些对话选项中，也能提升他们对你的评价。



队伍编成（パーティ编成）

剧情发展到一定程度后可以在这里编成队伍。除了《传说》角色外，还可以雇佣到一些原创的佣兵。雇佣同伴时有时会遭到他们拒绝，玩家的名声、《传说》角色对玩家的评价越高，就越不容易遭到拒绝。其实是否遭到拒绝也存在着一定随机性，如果被拒绝了，退回到大地图重新进入街道的宿屋，反复邀请就有可能令角色加入队伍。

通信交换（通信トレード）

利用PSP的无线通信功能与朋友交换道具，交换过来的道具无论珍贵程度如何，都只能卖1G。

接受道具（アイテム受托）

用来接受从网上下载到的道具和装备，这一部分会在下面进行详细解说。

装备与佣兵的下载

本作可以从专门的网页上来下载道具装备以及佣兵，也可以将自己的角色上传到网络上去。首先，玩家要在标题画面中进入“NETWORK”选项，选择“佣兵データをエクスポートする”就会在记忆棒的PSP文件夹下的SAVEDATA文件夹下建立一个名为“ULJS00093TOW”的新文件夹，中途的记录选择可以选择当前最强的记录。在这个新文件夹下，“TRANS.DAT”文件即玩家所建角色的资料，玩家可以将其上传上游戏的专门网站上。之后要做的，是选择“ネットワーク接续”这一项，这样一来在SAVEDATA文件夹下又会生成一个全新的文件夹“ULJS00093TOW_IM”文件夹，从网上下载的道具装备和佣兵正是要存放在这个文件夹中的。



▲本文作者上传到网上的角色。

准备工作做完后，就可以前往该游戏的特设网站http://namco-ch.net/radiantmythology/index.php点击“连动ウェブサイト”进行注册。此时有可能会有提示让你将浏览器的语言改为日文，只要打开浏览器的选项，在“internet选项”的语言选项里将日语添加进去即可。点击“连动ウェブサイト新规登录”，在同意网络条款后就会进入ID输入界面，此时会要求玩家输入3个ID和邮箱，填完后电脑给出你的登录ID(一般为输入的第一个ID)和密码。回到首页后点击“ログイン”，输入ID和密码后就可以登录了。在首页上点击“アップロード”可以将自己角色的档案(也就是TRANS.DAT)上传到网络上。点击首页上的“プレゼント”选项，选择“注意事项を读んだ上でプレゼントをDL”就会下载一个ITEM.DAT文件，将其放入ULJS00093TOW_IM文件夹中后，在标题画面的“NETWORK”选项中选择“アイテムデータをインポートする”，然后选择之前选择的记录就可以了。道具下载下来后还不能马上使用，必须先去宿屋接受道具，与宿屋主人对话选择“アイテム受托”就可以了。至于下载佣兵的方法和这个差不多，不过注意不同的是在“NETWORK”选项中要选择“佣兵データをインポートする”。圣诞节期间，NBGI为大家准备了圣诞套装和驯鹿套装，非常实用。另外，如果在初期下载到强力佣兵的话，可以使游戏简单不少，当然前提必须是他们不拒绝你的邀请。(笑)


▲圣诞期间提供下载的特殊套装，在游戏初期相当实用。

转职

剧情发展到一定程度后，可以在公会中进行转职。要转职成上级职业时，需要在剧情或者任务中取得上级职业的介绍状，并且转职时需要消耗GP值。另外，如果转职成新的职业，那么角色的等级就会变成1，不过只要重新转职成原来的职业，原来职业的等级则还是会继续保留。

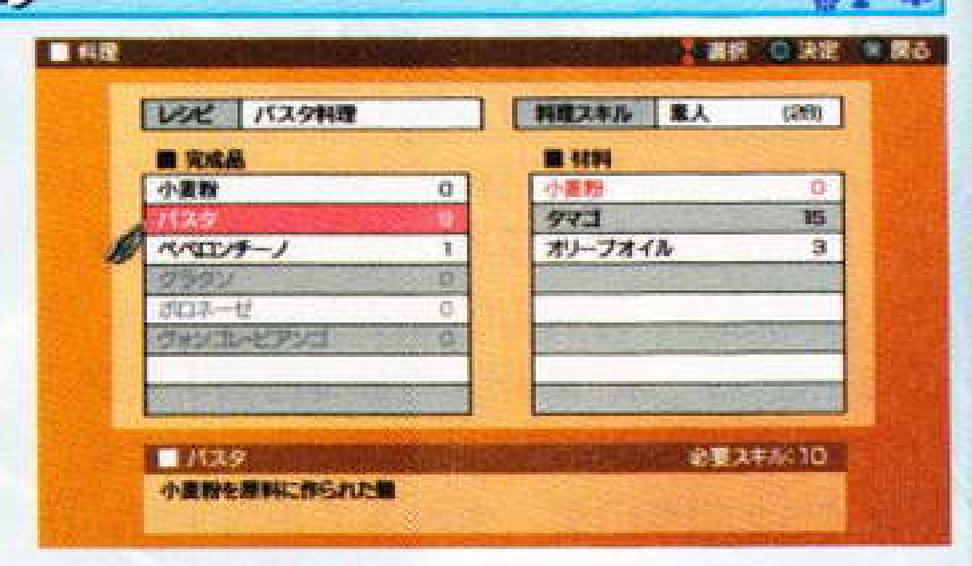


上级职业介绍状获得方法

职业	条件	转职所需GP
剑士	正式成为アドリビドム成员后自动获得	100GP
格斗家	正式成为アドリビドム成员后自动获得	100GP
忍者	完成与セネル的比试事件后与セネル对话(主人公要为格斗家)	1000GP
魔法剑士	クラトス的评价要达到一定要求，主人公LV在30以上发生与クラトス比试的事件(主人公职业要为剑士)，胜利之后获得	1000GP
ビショップ	完成ハロルド的研究系列事件	100GP
狩人	ナナリ一的任务中获得极上料理的配方，然后完成アーチェ的マーボーカレ一委托	100GP

生产

生产是本作中的一个重要系统，可以通过材料来加工成各种道具，或者用它们来强化武器防具。生产分为料理、锻冶、服饰和道具4种类别。这4种生产项目分别有着各自的熟练度，熟练度高的话生产的成功率就越高，另外有些高级的生产需要熟练度上升到一定程度才可以进行。无论生产成功与否，只要不断进行生产就可以积累熟练度。各个生产项目中一开始能够进行的生产种类并不多，只有不断完成任务取得菜单(レシピ)后，可以生产的种类才会不断增加。有些强化装备的菜单需要在与《传说》角色的修行任务中才能取得。



料理	用食材加工成新的食材，或者用食材制作料理
锻冶	用矿石等加工成强化武器用的素材，或利用素材强化武器和防具
服饰	用原石加工成宝石，或用宝石来强化衣服、帽子和鞋子
道具	制作回复道具、钥匙、镰刀、凿子等道具



称号

"《传说》系列"的传统"称号"在本作中得到了保留。在状态画面(ステータス)中按△键可以为主人公更换称号。不同的称号具有不同的附加效果，下面列出游戏中各种称号的取得方法以及效果。

称号名	取得条件	特殊效果
ディセンダー	初期	—
アドリビトム见习い	自动获得	—
アドリビトム	アドリビトム入团后获得	—
街の救世主	アイリリー的事件完成后获得	通常移动中OL槽上升
ベルセルク	收集齐战士的レディアント装备	通常移动中OL槽上升
マスターシーフ	收集齐盗贼的レディアント装备	宝箱中获得道具质量、数量上升
ロイヤルガード	收集齐剑士的レディアント装备	通常移动中HP回复
パラディン	收集齐魔法剑士的レディアント装备	受到一次攻击不会后仰
SHINOBI	收集齐忍者的レディアント装备	通常移动时异常状态回复

グラップラー	收集齐格斗家的レディアント装备	物理伤害上升
法の番人	收集齐ビショップ的レディアント装备	使用TP减少
マジックユーザー	收集齐魔术师的レディアント装备	魔法威力上升
名猎师	收集齐狩人的レディアント装备	会心一击率上升
グランドシェフ	ガヴァダ的パン作成后继者任务全部完成	料理生产成功确率上升
ブラックスミス	矿石提供系的任务全部完成	锻冶生产成功确率上升
服饰デザイナー	服饰提供系的任务全部完成	服饰生产成功确率上升
クラフトマスタ	钥匙、マトック制作任务大量完成	道具生产成功确率上升
へっぽこ冒险者	在ドーブルーン里放弃任务后与ウッドロウ对话	移动中容易遇敌
爱の传道师	アイリリー的婚约任务全部完成	可以再抽选一次任务
レアハンター	完成3个财宝探索的任务	挖掘获得道具质量、数量上升
药草博士	アイリリー的药草提供系任务全部完成	采集获得道具质量、数量上升
世界の救世主	游戏通关后自动获得	取得经验值增加

战斗系统

本作的战斗系统沿袭了"《传说》系列"的传统，带有很强的动作要素。除了玩家主要操作的一名角色外，其他角色都由电脑来操作。玩家可以在"技·术"菜单或者战斗画面中按SELECT键来切换操作方法，其中オート为自动、セミオート为半自动，マニュアル为手动。在战斗菜单(战斗画面中按△调出)中按START键可以切换操作角色。战斗结束后角色的TP值会有一定回复。如果队伍全灭的话并不会Game Over，而是会回到街道上，不过主人公的名声和同行同伴对其的评价值会降低。





三种操作方式

自动　该战斗操作方式下，角色在战斗中会自动作战，如果全员都用该操作方式，那么就会根据设定完全自动作战

半自动　基本上与手动没有什么区别，不过发动攻击时角色会自动接近目标敌人

手动　角色的行动完全由玩家自己来控制

战斗操作

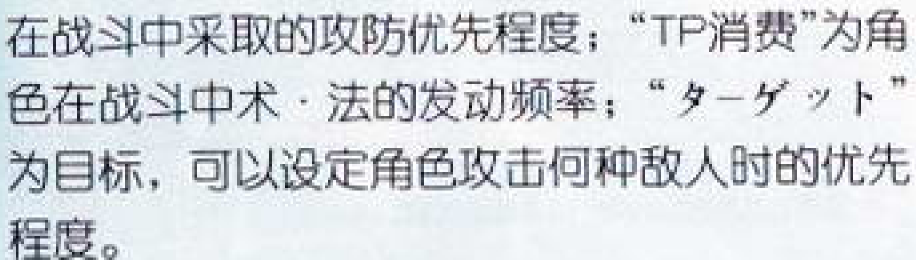
冲刺	按←或者→键就能进行快速冲刺
自由跑动	使用模拟滑杆可以让角色自由在战场上行走，容易把握方向
跳跃	在手动操作模式下按↑键跳跃，在半自动模式中则为同时按住□键与↑键
攻击	○为通常攻击，"↓+○"、"←/→+○"、"↑+○"分别为下段攻击、中段攻击和上段攻击
跳跃攻击	跳跃中按○键为跳跃斩击、跳跃中按↓+○为跳跃突击
魔法防御	□+↓，可以减少术攻击的伤害
极限防御	□+→/←(方向为面对的方向)，大幅度减少物理伤害，格斗系职业还能绕到敌人身后
小跳后退	□+→/←(方向为面对的反方向)，向后小跳躲避攻击
受身	中了吹飞攻击在空中按□键，可以避免倒地状态

术·技设定

在"术·技"菜单画面中，玩家可以将习得的技能登录到键位上，在战斗中配合十字键和×键，玩家就可以发动事先登录好的技能。如果在战斗中选择的是自动作战，那么就可以在此菜单中选择术·技是否在战斗中使用。按□键可以切换使用与否，当技能名前面的符号是○时代表会在战斗中使用，当技能名前面的符号为×时则表示该技能不会在战斗中发动。在"术·技"菜单中将光标移动到左侧设定栏的最下方可以进行快捷登录，这样就可以利用L/R快捷键配合十字键来便捷地发动所有角色的术技了。



作战·队列



在"作战·队列"菜单中，可以设定队伍全体的作战方案。作战方案一共有4种，在战斗中调出菜单后也可以按L键来进行切换。另外，如果选定角色后按○键，就可以设定他们具体的战斗方式。其中"间合い"为战斗开始时角色与敌人之间的距离；"攻防比率"为角色在战斗中采取的攻防优先程度；"TP消费"为角色在战斗中术·法的发动频率；"ターゲット"为目标，可以设定角色攻击何种敌人时的优先程度。



OVERLIMITS



人物头像右侧有三条槽，除了HP和TP外，最下面那条绿色的槽就是OVERLIMITS槽(以下简称OL槽)。OL槽在遭到敌人攻击或者给予敌人攻击时都会增长，当其蓄满后同时按住L和R键就可以发动OL了。发动OL后，角色的普通攻击和技的威力会上升，防御力会提升，术的咏唱速度也会缩短，遭到敌人攻击时不会有硬直。

秘奥义

在战斗中使用技后电脑会计算技的使用次数，当技的使用次数达到50次后，就代表已将其完全掌握，此时使用次数栏上会用Master来表示。当角色的技全部习得并都达到Master后，在战斗中发动OL并在使用奥义时按住○键即可发动威力惊人的秘奥义。

连携奥义

在菜单中的"连携"一项中可以设定各角色在连携时使用的技能。当队伍中有4人(4人都必须存活)，并且操作角色的OL槽蓄满时，同时按下□键和×键就可以发动连携奥义。此时根据事先设定好的键位按下各个按键，4名角色就会相继发动预设好的术·技，形成连携奥义。连携奥义发动时，右方人物名下方会有一条时间槽，当时间槽消耗完毕后，连携奥义就会停止。



作战方案

デフォルト	根据各个职业最适合的战场站位以及攻防比率来作战
一气にいくぞ	积极地使用术·技攻击
温存して战え	尽可能地抑制TP消耗来进行战斗
今は耐えろ	战斗中多采用防御行动，TP消耗也会尽可能地抑制

异常状态

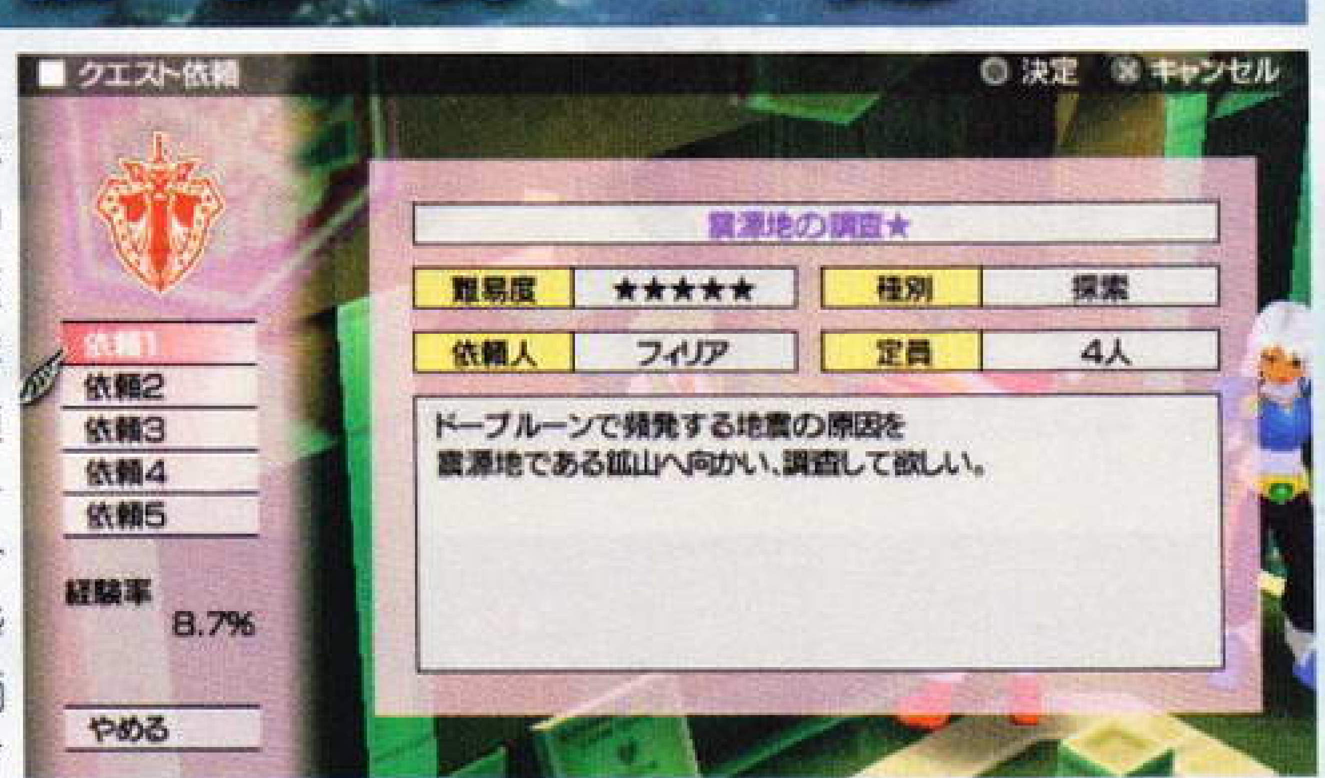
毒	HP徐徐减少，可以用道具“ポイズンボトル”和术“リカバー”回复
虚弱	HP最大值减半，可以用道具“ウィークボトル”和术“リカバー”回复
封印	无法使用术和技，可以用道具“シールボトル”和术“リカバー”回复
麻痹	各种行动受到限制，可以用道具“パラライボトル”和术“リカバー”回复
石化	无法行动，可以用道具“ストーンボトル”和术“リカバー”回复，全员石化也会全灭
战斗不能	HP为0，无法行动，可以用道具“ライフボトル”和术“レイズデッド”回复
倒地	受到敌人的吹飞攻击一定时间无法起身，可以用受身来防御
气绝	一定时间眩晕无法行动，可以连续按动方向键来加速回复

魔地图



本作中有一种叫做“魔地图”的特殊道具，获得方法是打倒各个迷宫中的特定怪物后低几率随机获得。将魔地图交给街道民家中的地图じいさん，就可以进入里世界的迷宫。里世界迷宫中的敌人比通常迷宫中的要强很多，不过相应的，打倒敌人后获得的经验值也较高，并且还有机会得到绿色的高级装备。不过需要注意的是，每次进入某张魔地图后，地图就会消失，无法再次进入。

剧情任务一览



游戏中的任务非常多，由于时间和版面的关系就不在这里全部列出了。攻略中只列出剧情任务(任务名用蓝色字体表示，非常好认)。游戏中一共有三个版面，街道则有アイリリー、ドーブルーン和ガヴァダ三个。当某个街道上的剧情任务触发完毕后，就可以前往下一个版面的新街道。游戏后期会从ガヴァダ返回前两个街道继续触发剧情任务，此时需要在前面两个街道的公会中反复完成支线任务才能令这两个地点的剧情任务继续出现。另外需要注意的是，在来到一个新的街道时，有时需要和街道上的抵抗组织成员(即《传说》角色)全部打过招呼、或者在街道上从居民处打探情报后剧情才能继续推进。

アイリリー

人が居た证据

难易度 ★★☆☆☆
种类　探索
委托人 クラトス
定员　1人
报酬　500G、50点名声
完成方法：与クラトス对话后去结界的社殿，捡到人偶后任务完成。



ロイドを探せ

难易度 ★★★☆☆
种类　探索
委托人 クラトス
定员　1人
报酬　1000G、100点名声、称号“アドリビトム”
完成方法：和クラトス对话后去结界的社殿寻找罗伊德的下落，该任务完成后可以在公会进行转职了。

监禁された人人を救い出せ

难易度 ★★★★☆
种类　救出
委托人 クラトス
定员　4人
报酬　2000G、100点名声
完成方法：和クラトス对话后，去结界的社殿救出被监禁的难民和街人。首先要在2层左上的房间中救下村民取得“社殿の键”，然后在右上的房间中救下村民取得“社殿の扉の构造图”。来到地图左上的房间后，打败两个看门的敌人后会救出スタン。



スタンの护卫

难易度 ★★★★☆
种类　护卫
委托人 クラトス
定员　3人
报酬　1000G、50点名声
完成方法：和クラトス对话后スタン加入队伍，再去结界的社殿第3层最深处即可。

出现、魔回廊

难易度 ★★★★★
种类　救出
委托人 クラトス
定员　4人
报酬　2000G、100点名声、称号“街の救世主”
完成方法：先和クラトス对话，然后去魔回廊救出カノンノ。在魔回廊最深处会与ガンゼル发生BOSS战。任务完成后可以前往新的版图。

ドープルーン

震源地の调查

难易度 ★★★★★
种类　探索
委托人 フィリア
定员　4人
报酬　3000G、200点名声
完成方法：先与フィリア对话，然后前往矿山第6层深处发生BOSS战。

溶岩谷の震源地调查

难易度 ★★☆☆☆
种类　探索
委托人 フィリア
定员　4人
报酬　1000G、100点名声
完成方法：先与フィリア对话，然后前往溶岩谷3层的洞穴边发生剧情得到奇妙的花朵。



溶岩谷の穴の调查

难易度 ★★★★★
种类　探索
委托人 フィリア
定员　3人
报酬　3000G、200点名声
完成方法：先与フィリア对话，再与宿屋的ルーティ对话令其加入，然后前往溶岩谷第2层，在深处发生BOSS战，胜利后得到"セプタナイトの块"。

リオン救出とギルガリム讨伐

难易度 ★★★★★
种类　退治
委托人 ウッドロウ
定员　3人
报酬　3000G、200点名声
完成方法：先与ウッドロウ对话，再去密林第3层找到リオン，然后一起去挑战密林第4层的BOSS。

ガヴァダへの道に立ちはだかる魔物の退治

难易度 ★★★★☆
种类　退治
委托人 ウッドロウ
定员　3人
报酬　2000G、100点名声
完成方法：先与ウッドロウ对话，然后前往矿山第5层击倒BOSS，此战スタン会同行。

ガヴァダ

ハロルドの行方を搜察せよ！

难易度 ★★★☆☆
种类　探索
委托人 ユージーン
定员　4人
报酬　1000G、50点名声
完成方法：先与ユージーン对话，然后去太古之森2层找到ハロルド的手杖即可。

フローライトを手に入れろ！

难易度 ★★★★☆
种类　探索
委托人 ユージーン
定员　3人
报酬　1000G、100点名声
完成方法：先与ユージーン对话令其加入，然后前往冰之洞窟的フローライト处发生剧情。



ハロルドの探索と救出

难易度 ★★★☆☆
种类　探索
委托人 ユージーン
定员　4人
报酬　1000G、50点名声
完成方法：先与ユージーン对话，然后前往太古之森找到ハロルド并解救她。

マナラボラトリーを叩け！

难易度 ★★★★★
种类　退治
委托人 ユージーン
定员　4人
报酬　3000G、200点名声
完成方法：先与ユージーン对话，然后前往太古之森停止マナラボラトリー的机能。任务完成后回去与フィリア和ウッドロウ对话发生剧情。



ドープルーン（第二回）

消えるマナの行方を追え！

难易度★★★☆☆
种类　探索
委托人フィリア
定员　4人
报酬　1000G、50点名声
完成方法：先与フィリア对话，然后前往密林进行调查。

密林を彷徨う少女

难易度★★★★☆
种类　救出
委托人フィリア
定员　4人
报酬　2000G、200点名声
完成方法：先与フィリア对话，然后前往密林调查神秘女性，任务完成后回アイリリー。



アイリリー（第二回）

枯れゆく世界树

难易度★★★★☆
种类　探索
委托人リフィル
定员　4人
报酬　3000G、200点名声
完成方法：先与リフィル对话，然后前往世界树山麓第3层与BOSSアウロラ发生战斗。

ギルガリムへの潜入

难易度★★★★★
种类　退治
委托人クラトス
定员　4人
报酬　3000G、200点名声
完成方法：先与クラトス对话，然后进入ギルガリム。在打倒ガンゼル后继续前进就是游戏的最终BOSS了。通关之后电脑会让玩家生成一个通关记录，读取这个记录后就可以进入二周目。二周目除了可以在オプション选项中选择游戏难度外，游戏音乐也可以在此选项中进行鉴赏了。另外，通关时的等级、装备、金钱和道具会全部继承到二周目中。



研究篇

全生产项目一览

料　理

パスタ料理

获得任务名：イモの入手　**地点：**アイリリー　**难易度：**★☆☆☆☆

成品	效果	必要技能等级	材料
小麦粉	—	0	小麦
パスタ	—	10	小麦粉、タマゴ、オリーブオイル
ペペロンチーノ	HP・TP10%回复	20	パスタ、オリーブオイル
グラタン	HP10%、TP15%回复	30	パスタ、チーズ、ミルク
ボロネーゼ	HP・TP15%回复	40	パスタ、オリーブオイル、トマト、チーズ
ヴォンゴレ・ビアンゴ	HP15%、TP20%回复	50	パスタ、オリーブオイル、鱼介肉

上级パスタ料理

获得任务名：紧急の纳品依赖（ヴォンゴレービアンゴ）　**地点：**ガヴァダ　**难易度：**★★★☆☆

成品	效果	必要技能等级	材料
ペスカトーレ	HP・TP20%回复	60	パスタ、オリーブオイル、トマト、鱼介肉
ジェノベーゼ	HP20%、TP25%回复	70	パスタ、オリーブオイル、バジル、木の实、チーズ
ボスカイオラ	HP・TP25%回复	80	パスタ、オリーブオイル、キノコ、ポーク、チーズ
プッタネスカ	HP25%、TP30%回复	90	パスタ、オリーブオイル、トマト、アンチョビ、コショウ
カルボナーラ	HP・TP30%回复	100	パスタ、オリーブオイル、ポーク、チーズ、生クリーム、コショウ

パン料理

获得任务名：小麦の纳品依赖　**地点：**アイリリー　**难易度：**★☆☆☆☆

成品	效果	必要技能等级	材料
小麦粉	—	0	小麦
パン	HP5%回复	0	小麦粉、バター
トースト	HP10%回复	10	パン、バター
サンドイッチ	HP15%回复	20	パン、チーズ、レタス
タマゴサンド	HP20%回复	30	パン、タマゴ
ツナサンド	HP25%回复	40	パン、鱼介肉
フルーツサンド	HP30%回复	50	パン、リンゴ、オレンジ、生クリーム

美味しいパン料理

获得任务名：连锁任务"究极のパン料理"　**地点：**ガヴァダ　**难易度：**★★★★★

成品	效果	必要技能等级	材料
アップルパイ	HP25%、TP10%回复	50	小麦粉、バター、リンゴ
ドーナツ	HP30%、TP10%回复	60	小麦粉、タマゴ、バター
ホットドッグ	HP35%、TP10%回复	70	パン、ミンチ、キャベツ、タマネギ
ハンバーガー	HP・TP15%回复	80	パン、ハンバーグ、レタス、タマネギ
クロワッサン	HP45%、TP10%回复	90	小麦粉、バター、ミルク、タマゴ
カレーパン	HP50%、TP10%回复	100	パン、ニンジン、タマネギ、イモ、ビーフ、スパイス

肉のさばき方

获得方法：初期剧情获得

完成品	效果	必要技能等级	材料
ミンチ	—	0	ビーフ、ポーク、チキン、イケテナイビーフ、イケテナイポーク、イケテナイチキン

鱼のさばき方

获得任务名：紧急の纳品依赖(冰のかたまり)　**地点：**ガヴァダ　**难易度：**★★☆☆☆

完成品	效果	必要技能等级	材料
鱼介肉	—	0	シャケ、イワシ、マグロ、サンマ、タコ、イカ

家庭料理

获得任务名：紧急の纳品依赖(触手)　**地点：**アイリリー　**难易度：**★★☆☆☆

完成品	效果	必要技能等级	材料
オニギリ	HP5%回复	0	ライス、盐
野菜サラダ	HP・TP5%回复	10	レタス、キュウリ、トマト、キャベツ
ポテトサラダ	HP10%、TP5%回复	20	イモ、キュウリ、ニンジン、タマゴ
クリームシチュー	HP・TP10%回复	30	チキン、イモ、ニンジン、タマネギ、ミルク
ビーフシチュー	HP15%、TP10%回复	30	ビーフ、イモ、ニンジン、タマネギ、トマト
ハンバーグ	HP20%、TP30%回复	40	ミンチ、タマネギ、ニンジン、イモ、コショウ

グルメ料理

获得任务名：ナナリーの依赖(ロックルの触手)　**地点：**ドーブルーン　**难易度：**★★★☆☆

完成品	效果	必要技能等级	材料
寿司	HP20%、TP15%回复	50	ライス、鱼介肉
麻婆豆腐	HP・TP20%回复	60	豆腐、ミンチ、スパイス

ロールキャベツ	HP25%、TP20%回复	70	キャベツ、ニンジン、タマネギ、ミンチ
リゾット	HP · TP25%回复	80	ライス、オリーブオイル、タマネギ、コショウ
ステーキ	HP30%、TP25%回复	90	ビーフ、バター、ニンジン、イモ、コショウ
カレーライス	HP · TP30%回复	100	ライス、ニンジン、タマネギ、イモ、ビーフ、スパイス
ミネストローネ	HP · TP30%回复	100	チキン、タマネギ、トマト、ニンジン、イモ、オリーブオイル

极上料理

获得任务名： ナナリーの依赖(グレープ)　**地点：** ドーブルーン　**难易度：** ★★★☆☆

完成品	效果	必要技能等级	材料
マーボーカレー	HP50%、TP40%回复、状态异常解除	100	カレーライス、麻婆豆腐
マーボーカレーパン	HP40%、TP50%回复、状态异常解除	100	カレーパン、麻婆豆腐
マーボーカレー	HP50%、TP40%回复、状态异常解除	110	ライス、豆腐、ミンチ、イモ、ニンジン、スパイス
マーボーカレーパン	HP40%、TP50%回复、状态异常解除	110	パン、豆腐、ミンチ、イモ、ニンジン、スパイス

デザート

获得任务名： 紧急の纳品依赖(サンドイッチ)　**地点：** アイリリー　**难易度：** ★★☆☆☆

完成品	效果	必要技能等级	材料
生クリーム	–	0	ミルク
ヨーグルト	–	0	ミルク
バター	–	0	ミルク、盐
チーズ	–	0	ミルク、盐
フルーツの盛り合わせ	TP10%回复	35	リンゴ、オレンジ、パイン、グレープ
フルーツヨーグルト	TP20%回复	50	フルーツの盛り合わせ、ヨーグルト
シュークリーム	TP25%回复	60	小麦粉、バター、タマゴ、ミルク
ケーキ	HP5% · TP35%回复	75	小麦粉、バター、タマゴ、生クリーム
チーズケーキ	HP5% · TP40%回复	80	チーズ、タマゴ、ミルク、ヨーグルト
フルーツケーキ	HP10% · TP45%回复	90	小麦粉、バター、タマゴ、生クリーム、フルーツの盛り合わせ
フルーツタルト	HP10% · TP50%回复	100	フルーツの盛り合わせ、ミルク、タマゴ、バター、ヨーグルト



全生产项目一览

锻冶

矿石精炼

完成品	必要技能等级	材料
铁	0	铁矿石
铜	10	铜矿石
スチール	25	铁、铜
银	40	银矿石
金	50	金矿石
ミスリル	65	ミスリル矿石
プラチナ	80	ミスリル、プラチナ矿石
セブタナイト	95	セブタナイト矿石

各种强化

素材	必要技能等级
铁	5
铜	15
スチール	30
银	45
金	55
ミスリル	75
プラチナ	90
セブタナイト	105

服饰

宝石加工

完成品	必要技能等级	材料
オパールブローチ	5	オパール
アメジストブローチ	15	アメジスト
ガーネットブローチ	25	ガーネット
アクアマリンブローチ	40	アクアマリン
エメラルドブローチ	60	エメラルド
ルビーブローチ	80	ルビー
サファイアブローチ	95	サファイア
フローライトブローチ	105	フローライト

原石研磨

完成品	必要技能等级	材料
オパール	0	研磨剂、オパールの原石
アメジスト	10	研磨剂、アメジストの原石
ガーネット	20	研磨剂、ガーネットの原石
アクアマリン	30	研磨剂、アクアマリンの原石
エメラルド	50	研磨剂、エメラルドの原石
ルビー	70	研磨剂、ルビーの原石

サファイア	90	研磨剂、サファイアの原石
フローライト	105	研磨剂、フローライトの原石

各种强化

素材	必要技能等级
オパール	10
アメジスト	20
ガーネット	30
アクアマリン	40
エメラルド	60
ルビー	80
サファイア	100
フローライト	110

道具

药剂调合・基础

完成品	必要技能等级	材料
フレアボトル	20	ボトル、ラベンダー、レッドラベンダー
ハードボトル	20	ボトル、ベルベーヌ、レッドベルベーヌ
シエルボトル	20	ボトル、バジル、レッドバジル
ポイズンボトル	40	フレアボトル、レッドセボリー
パラライボトル	40	ハードボトル、レッドセージ
ストーンボトル	40	ハードボトル、レッドセボリー
シールボトル	40	シエルボトル、レッドバジル
ウィークボトル	40	フレアボトル、レッドセージ
キュアボトル	60	ボトル、バジル、レッドベルベーヌ、レッドセージ
ディネイボトル	60	ボトル、ベルベーヌ、レッドバジル、レッドセボリー

药剂调合・应用

完成品	必要技能等级	材料
ダークボトル	50	ボトル、ラベンダー、レッドラベンダー
ホーリィボトル	50	ボトル、ベルベーヌ、レッドベルベーヌ
パナシーアボトル	50	キュアボトル、ディネイボトル
カクテルボトル	80	キュアボトル、レッドバジル、レッドベルベーヌ
リキュールボトル	80	ディネイボトル、レッドバジル、レッドベルベーヌ
ライフボトル	100	ボトル、スペシフィック、トリート、ミックスグミ
エリクシール	100	ボトル、スペシフィック、トリート、ミラクルグミ

グミ作成

完成品	必要技能等级	材料
アップルグミ	20	グミの元、リンゴ
オレンジグミ	20	グミの元、オレンジ
レモングミ	40	グミの元、レモン
パイングミ	40	グミの元、パイン
ミックスグミ	60	グミの元、フルーツ盛り合わせ
スペシフィック	70	グミの元、コラ・ナッツ、スパイス
トリート	70	グミの元、グレープ、スパイス
いきなりグミ	90	グミの元、イモ、小麦粉、タマゴ
ミラクルグミ	100	グミの元、フルーツ盛り合わせ、ミンチ、鱼介肉、野菜サラダ
とんかつグミ	120	グミの元、ポーク、小麦粉、タマゴ

道具作成

完成品	必要技能等级	材料
木材	0	丸太
研磨剂	0	石ころ
铜の键	30	铁、铜
银の键	50	铁、银
金の键	70	铁、金
カッパーマトック	20	木材、铜
シルバーマトック	40	木材、银
ゴールドマトック	60	木材、金
铜の草刈镰	10	木材、铜
银の草刈镰	30	木材、银
金の草刈镰	50	木材、金

各种强化

完成品	必要技能等级
オパール	10
アメジスト	20
ガーネット	30
アクアマリン	40
エメラルド	60
ルビー	80
サファイア	100
フローライト	110

全职业光之套装任务详解



本作中存在着强力的光之套装(レディアント套装)，各个职业的装备都不相同。要获得套装首先需要在アイリリー城触发与クラトス关于光之套装的特殊对话，之后通过来回进出街道刷出探索任务“魔回廊调查”，该任务中リフィル会同行，去魔回廊第3层发生BOSS战的地方完成剧情后任务结束。在ドーブルーン完成“リオン救出とギルガリム讨伐”剧情任务后回

到アイリリー可以刷出特殊任务“试金石”，在魔回廊第2层战胜Rウォーリア完成任务，之后就可以在各个街道接受特殊任务来收集光之套装了。在任务中每次只能刷到套装中的一件，必须多刷几次才能全部收集完毕。需要注意的是，套装的特殊效果是固定的，但所附带的数值却是随机的，可以通过S/L大法来凹取。

格斗家

转职成格斗家到ガヴァダ刷出光之任务(レディアント)，之后前往冰之洞窟，在第3层战胜Rグラプラー后与セネル对话可以得到套装中的其中一件。用相同的方法可以刷出其他3件套装装备。格斗家套装全部收集完毕后可以得到称号“グラプラー”。

魔法剑士

转职成魔法剑士后去ドーブルーン接任务，之后前往溶岩谷打倒Rパラディン，利用相同的方法可以刷出其余4件装备。收集完毕后与ウッドロウ对话可以得到称号“パラディン”。



剑士

转职成剑士后去ドーブルーン接任务，之后去矿山打倒Rフェンサー。利用相同的方法刷出其余5件套装，全部收集完毕后与スタン对话得到称号“ロイヤルガード”。

战士

转职成战士后去アイリリー接任务，之后前往世界树山麓打败Rウォーリア。收集完全部6件套装后与リッド对话得到称号“ベルセルク”。

盗贼

转职成盗贼后到ドーブルーン接任务，之后前往溶岩谷打倒Rシーフ。收集完全部5件套装后与ルティ对话可以得到称号“マスターシーフ”。



魔术师

转职成魔术师后到アイリリー接任务，之后前往魔回廊打倒Rウィザード。收集完全部5件套装后与ジーニアス对话可以得到称号“マジックユーザ”。

僧侣

转职成僧侣后到アイリリー接任务，之后到结界的社殿打倒Rヒーラー。收集完全部5件装备后与リフィル对话可以得到称号“大僧正”。

ビショップ

转职成ビショップ后到ガヴァダ接任务，之后前往太古之森打倒Rセージ。收集完全部的5件套装后与ハロルド对话可以得到称号“法の番人”。

狩人

转职成狩人后到ドーブルーン接任务，之后到密林打倒Rハンター。收集完全部5件套装后与ナナリー对话可以得到称号“名猎师”。

忍者

转职成忍者后到ガヴァダ接任务，之后前往冰之洞窟打倒Rニンジャ。收集完全部5件套装后与ユージーン对话得到称号“SHINOBI”。



文 Keny 协力 赤色彗星 编 LIKY 美编 咕噜



《风来之西林DS》深度研究攻略

就算饱受挫折还是会一直玩下去，这就是中毒性满点让人欲罢不能的超人气迷宫游戏"《风来之西林》系列"。本作移植自1995年经典的SFC初代，虽然在画面上没有给人惊喜，但《西林》一向是以超高的游戏性为卖点来征服玩家的。本作自公布消息起就一直备受玩家关注，由于加入了不少新要素，游戏平衡性也做了更为合理的调整，Wi－Fi救助队更是将救助系统发挥至最高境界，新老玩家都能从中得到莫大的乐趣，绝对是本年末不可错过的NDS大作。



系统介绍篇



主菜单介绍

冒险に出る	开始冒险
风来日记の设定	可以改变游戏中名字，以及消除存档
冒险の足迹	西林冒险的履历，记录了重要的事件、经历等等，具体后面介绍
风来救助	大人气的风来救助队，救助别人或被人救助需要在这里选择，具体后面介绍
番付	记录成绩的排名，本作加入了网上排名的系统，可将自己的成绩登陆到网上
タイムアタック	时间挑战模式
Wi-Fiの设定	有关Wi-Fi的各种设置，包括登录朋友的FC号码、确认自己的FC号码以及网络环境的设置
その他	其他设置选项，包括音乐、音效大小设置以及是否使用触摸操作等，这里也可看到一些基本系统解说（ヒント）

基本操作

迷宫内	
十字键	移动
A	攻击
X	打开主菜单
轻按B	打开持物菜单
按住B+十字键	加速移动
L	射箭
Y+十字键	转换面对方向
R	斜向固定
R+十字键	斜向移动
SELECT	打开地图
按住A+B	原地踏步
B+Y	信息履历

持物菜单	
Y	整理道具
R	复选道具（把道具放入壶时）
START	道具说明
SELECT	显示背景图



TIPS 弓箭、杖的发射距离以及投掷道具的距离固定为10格。

基本系统

本部分提及的都是基础知识，方便一些从未接触过"《迷宫》系列"的玩家，如果已经知道请自行跳过。

本作虽然支持触控操作，却是多余之举，迷宫类游戏还是纯粹的按键操作更为方便快捷。在"ゲーム設定"里，将"タッチパネル"设成"使わない"，画面八个方向那烦人的小箭头和菜单上的小叉就消失了。

每次进入的迷宫都会千变万化是"《迷宫》系列"的最大魅力，所以广告语打上了"可玩1000次的RPG"。迷宫内采用回合制，我不动敌不动，因此有充足时间思考及制定战略。当房间内有多个怪物时，一定退回窄道内战斗，避免被群殴。

突破迷宫返回村庄后LV归1、状态值重置、金钱清零是"《西林》系列"的优良传统，不过大部分初学者都无法接受这一近似变态的设定。冒险途中不幸死掉的话，道具和金钱全失，不过可通过风来救助队来复活（具体下面介绍）。

满腹度是一项重要的数值，降为0时，HP会慢慢减少，满腹度可通过吃饭团回复。长途冒险时，一定要多备点粮食，饿死是最没面子的。

关于存档方式，SFC原作是自动记录，本作更改为可随时手动中断记录，这个记录一旦读取就会消失。非中断记录的关机视为冒险失败，道具和金钱全失，不过仓库保存的道具不受影响，所以一定要把重要道具放到仓库中。

溪谷宿场的仓库、山顶之町和奇岩谷的预屋都可以保存道具，由于比较分散，管理上不太方便。本作的仓库并非是《西林GB2》那样的菜单与放置场地结合的方式，所存道具较少，不过道具可以放入壶内保存，实际上数量限制的缺点就不太明显了。



本作的道具有武器、盾、腕轮、杖、卷物、壶、草/种、肉、饭团、箭等10种类。与SFC版一样，腕轮没有破裂的状态，对于初学者来说是好事，也使得腕轮不再因为单纯提升难度而显得鸡肋。草/种吃下回复5点满腹度，肉吃下回复10点满腹度，会解除所有异常状态，但会变为全裸（身上装备无效）。

按住B键加速走到金钱上不会拾起，选择道具交换，就可把金钱放到道具栏里，或者直接放进壶内亦可。必要时可对敌投掷，伤害值为金钱数的十分之一。注意，如果一般行走时拾起的金钱自动放到道具栏，绝对是怪物所变。

断魂谷迷宫14F前可以往回走（在楼梯处选择もどる），回程虽然不会出现道具，但可借此多练级或者到村庄刷道具练装备。

迷宫内同一层待的时间长了会起风，一共三次，第三次还不下楼梯，会被风吹回村庄，所以才有了"风来人"的称呼。^_^

SFC版的阶层地形种类是全系列最复杂最丰富的，而本作当然一脉相承。固定地形的阶层不能用大房间卷物去掉墙壁，例如"杉树林旧街道"。除开那些错综复杂水路分割的随机地形，最麻烦的要数"无房间只有通道"的阶层和"搜遍所有房间均无楼梯"的阶层。前者如果有可穿墙的怪物出没，相当棘手。后者找不到楼梯的原因是没有敲击特定的墙壁打开隐藏通路，寻找起来很耗满腹度。当装备了透视腕轮的话，会看到某些阶层有一个没有入口的房间，里面全是金钱，这个房间称为金库，只有掘开墙壁、使用大房间卷物、或者吃下穿墙的怪物肉才可到达。

合成系统

本作没有印合成数的限制，武器和盾可以无限合成N种印。腕轮无法合成，但通过Wi－Fi救助他人可获得复合能力的珍贵腕轮。本作没有合成的怪物，也不支持异种合成，所有的合成程序通过合成之壶进行。先放入的道具为主合成，合出的道具以此为基准，后放入的同类道具作为副合成，继承其所有能力和强化值。例如先放入屠龙剑改+30，再放布夫的菜刀+10，合成后就是屠龙剑改+40并有两者的特殊能力。

诅咒系统

本作没有祝福状态，诅咒系统却达到了系列最极端的进化。所有道具都有诅咒状态，包括壶。诅咒状态的道具无法使用，能力无法发挥；对于武器、盾等装备，基础能力保证，其特殊能力和强化值无效。利用这点，某些负面道具摇身一变就成为很不错的道具，例如使舍套装、重装之盾等等，在最终迷宫初期能发挥极好的效果。此外，利用这个特性，没有吸出卷物也可安全取出火药之壶、不碎之壶里面的道具，因为被诅咒的壶可以被打碎。

TIPS 墙壁中的敌人无法攻击到，但是水面上的敌人可以攻击到。

带电道具



道具带电是本作全新的一种提升难度的设定，比之前作品单纯的“卷物湿透”设定还要过分。カラカラペンペン系怪物的特技可将道具变成“电气をおびた道具”，无法使用，无法投掷，也不能放进壶内，到下一层自动消灭，没有任何方法解除带电状态。

时间挑战模式

以极速过关为目标的竞名模式，最早在PC版《月影村》里采用。本作通过Wi－Fi完美继承了此模式的优点，并对原规则作出了更严格的调整。规则为：只能带入一个道具 通关时若金钱没有达到10000G，突破时间增加10分；挑战时无法中断记录，死掉后道具和金钱归零。此模式对运气及技术都有相当高的要求，适合那些渴望磨练自我的人来挑战。

流程攻略篇



故事背景

很久以前，传说世界上有只黄金神鸟空多鲁……

神鸟栖息的地方有个梦幻般的黄金乡——一个与世无争的世外桃源，那里还藏有大量令人垂涎不已的财宝。

多年以来，很多人深信着这个传说，并把找到黄金乡作为自己毕生的梦想。

他们经历了艰苦的长途跋涉，追寻着看似虚无缥缈的梦想到达了断魂谷。这些受到旅行之神库隆的指引和庇佑，御风而来的冒险者，就称为“风来人”。

直到今天，在断魂谷仍然聚集着很多这样的人，他们甚至敢向位于特布尔山之巅太阳大地的“三大试练”宣战。

据说突破三大试练的考验后，在太阳大地深处将会看到黄金神鸟翱翔飞舞，此时许下愿望的话以后一定会实现。

不过，三大试练突破之艰难超乎人想象，黄金乡传说的真假至今仍无人能确定。有人说太阳大地深处栖息的是给大家带来幸福的黄金神鸟，也有人说是会让世界陷入恐慌的强大恶魔，众说纷纭。

前路荆棘满布，无数强悍的魔物在等待着风来人。尽管如此，黄金乡的美妙传说仍然令人趋之若骛，很多人为此魂断于太阳大地前面的山路上。

虽然路途险恶，困难重重，依然有不少风来人无畏死亡，凭着自身的智慧与力量顽强地挑战……

风来人西林带着无尽的幻想来到了断魂谷，旅行之神库隆能帮助他吗？他将逆风而上，还是顺风而行呢？只有命运之神利巴才了解他的冒险历程……

风来人西林为了找到传说中的黄金神鸟和黄金乡而踏上征途，正所谓日有所思夜有所梦，在前往溪谷宿场途中的水车房休憩时，西林梦见了特布尔山与黄金神鸟扭曲重叠的景象，梦境预示着什么呢？

迷宫1 往宿场之道（5F）

本作新增的教学型迷宫，主要分布三种人气高、样子可爱的弱小怪物——玛姆露、琴塔拉、地窖玛姆露。初学者练手熟悉操作，迷宫FANS往前直冲就行了，这个迷宫无法存档。

溪谷的宿场

酒场的店主处可以获得大饭团，一次冒险可取一个，拿了之后摆到仓库保存，反复多次收集足够后全部吃掉，可由最大满腹度全满的状态开始挑战某些迷宫，以降低难度。如果不觉得有罪孽感的话，村人可以随便虐杀（会反击），不过切换画面就会复活。“问”屋是菲依的问题，共50问，完成后可获得道具奖励，本作改成了可自由选择问题，不会再由于被某题卡住而无法前进。下边的车夫，通关后可以坐车去其他村庄。

迷宫2 断魂谷（30F）

这是主线流程的迷宫，共30层。对于初学者，这个迷宫的难度实在不够体贴，较难上手，出现了未识别状态的杖和壶。识别卷物稀少，不懂识别方法的人会一头雾水。幸好到达每个村庄，道具会自动变为识别状态，照顾了初学者，总体上还是比SFC版要简单些。建议初学者先在溪谷宿场与山顶之町之间反复打，煅造装备及收集道具，或者玩菲依的问题获取奖品，待有一定实力后，再以通关为挑战目标。

TIPS 按住B键向NPC移动可以与之换位，最初出村必须知道这一点，以后在迷宫内有NPC堵住通路的时候也要使用此法通过。

1F～2F 杉树林旧街道

可爱的玛姆露、豆山贼、琴塔拉伴随着轻快的音乐出场，难度很低。这几层遇到NPC的几率比较高。

3F～4F 山间溪流

此处的难度比SFC版有所降低，取消了萝卜怪，中坚力量是ハブーン。与ボウヤー同一直线时，采用上下两线来回走动的方式靠近。ガマラ的特殊能力是盗钱，偷盗后呈倍速行动。

竹林之村

村子里有宿屋、道具屋、刀屋以及车屋等设施，宿屋可以花500元睡觉，满腹度和HP完全回复；刀屋可强化武器，但不能强化盾，一般+1，低几率+3。(煅冶师旅人会在较深层的迷宫内随机出现，煅造效果跟村内一样。)车屋在通关后才能乘坐，可直接前往其他村子。

5F～6F 天马山

大量弓箭手活跃，出现新怪物ヒーボフ，固定10点喷火伤害，但有时会攻击失败。鬼面武者死后4回合出现亡灵武者，靠近其他怪物时会附身，令该怪物LV提升一个级别。大眼睛的饭团变化怪具有将西林身上道具变成大饭团的能力，量产饭团就靠它了，把弓箭分散成一支一支当材料，再把重要道具摆到地上即可。此处最烦的就是田荒らし，会把地上的道具踩成杂草，量产饭团时要提防它。

7F 山顶的森林

此层若不小心较为容易挂掉，使用魔法的骷髅魔道配合鬼面武者如虎添翼，再加上亡灵武者到处乱窜升级，尽快离开这是非之地才是上策。

山顶之町

刀屋内照样可打造武器，右边的悬崖可观看特布尔山全景。村子里住着一位性格暴躁的造壶名人伽依巴拉，来到这里一定记得去拜访一下他，关系到隐藏迷宫的出现。

8F～9F 尼布里山废坑

这里开始出现刺球敌人ばくだんウニ，相信玩过《西林GB2》的人都有深刻印象，当它变红不动时，最好离远点射箭，以防被炸得血肉模糊。死亡使者两倍速移动，尽量避免被先制攻击。偷道具的盗贼海狮杀掉后必定出现道具，种类随机，不过记得不要被它先偷到，否则打死它后只能得到自己被偷的道具。

二面地藏之谷

此处是蹦极和新迷宫死者之谷底的入口，不过要达成一定条件才可触发。

10F～11F 断崖之岩屋

老虎特技是投掷人，附近有怪物房间时会优先将西林扔进去。兵队蚂蚁可掘开墙壁开路。幽灵南瓜头的行动飘忽不定，即使近身也不一定做出攻击，但攻击力较高，在窄道内要小心。诅咒之女的特技便是将道具变诅咒状态了，不过发动率较低。やみふくろう特技是将房间内的光吸掉，变成黑暗状态。

12F～14F 山灵之洞窟

比较麻烦的一段阶层，坦克的出现令死亡率大幅提升，其攻击固定伤害20点，没有防地雷之盾的话，会让人非常肉痛，注意回复HP。投石猪的抛石攻击也相当可恶。キグニ族特技是杀掉其他怪物来升级，当其连续杀了几个怪物后就不够实力跟它直接肉搏了，只能用龙焰草等道具灭掉它。逃走皮蛋杀掉必定出现饭团。

本层是提升等级的好机会，前提是要有足够的回复道具以及龙焰草或可投掷的金钱等强力杀敌道具，将濒死的怪物引到坦克那里，诱使坦克发炮杀死敌人提升等级，然后再杀死升级后的坦克可获大量经验值，需要注意坦克连升两级后会变为倍速状态，且攻击力大增，没有绝对把握不要让它杀两人。

奇岩谷

没有刀屋，没有商店，死此村落失色不少，右上的屋子可了解到瀑布湿原的怪物生态特性。

15F～16F 瀑布湿原

从现在开始往后的迷宫不能往回走，难度也提升了一个档次。此处的湿原环境适合大量吸魂系怪物生存，新怪物カラ カラペンペン可将道具变成带电状态；ギャザー的防御力相当高，是强敌；めまわし大根可投掷混乱草，くねくねハニー的特技是降级，如果被多个围住，一次就降几级，相当可恶；ゲドロ降低装备的强化值，武器防具如果没有镀金的话建议脱光了打；吸引幼虫的特技是降低力量最大值，非常可恶。

17F～21F 特布尔山

ノロージョの姉是诅咒的接班人；スーパーゲイズ的催眠术很活跃，有时候连续发动，根本无法还击，有杖的话不要吝惜；チェインヘッド可2格远程攻击；シューベル和メンベルス引其到窄道内再打，以免被召唤出来的怪物围攻；新怪物ミストノス特技是令人无法移动；カエンボウ的喷火固定伤害30点。

地下水脉之村

从村人处了解到三试练以及太阳大地的情报，村内的商店有时会有好装备出售。

22F～25F 特布尔山

おどるポリゴン是这几层最讨厌的怪物，特技是减满腹度，本来到这里饭团也所剩无几了，还要雪上加霜；いやしウサギ特技是给其他怪物回复HP，遇见时第一时间杀掉，一般射一箭也就OK了；ミノタウロス的痛恨一击相当麻烦，不要存在侥幸

TIPS 在有水的拐角可以直接斜向移动过去，并可攻击斜向敌人，但如果是拐角的通道则无法斜向移动，也无法攻击斜向敌人（除非装备妖刀才可攻击到）。

心理，如果HP没有超过它普通攻击的2倍以上，马上补血，杀掉ミノタウロス有一定几率得到ミノタウロスの斧；カラクロイド可制造陷阱，之后有两回合无法行动。

26F ムゲン幽谷

要留心弹飞装备的クロムアーマー，注意身后不要有其他怪物，否则装备弹到后面敌人身上就永久消失了，救助都救不回来。死神的特技是2倍速移动2回攻击，没有好的盾很容易陷入苦战。ガイコツまおう的魔法很强大厉害，如果你不想看到中了异常状态又被变成饭团一下一下地被折磨死，尽量用杖对付它。

27F 幻魔的试练

三试练就是游戏标题“シレン”的含义，此处的音乐很阴沉，到处弥漫着死亡的气息。除了难缠的死神和ガイコツまおう，还出现了实力强劲的ドラゴン，远程吐火攻击固定30点伤害。另外还有撞人掉出道具的マッドレムラス，用石头砸死人不偿命的デブーチョ，以及透明状态冷不防背后刺一刀的エーテルデビル，要吃下眼药草才能看到它，一般退回窄道就容易判断它的位置了，遇到突然前进不了的地方肯定是它作怪，直接挥刀砍。

28F 龙哭的试练

基本上与幻魔的试练差别不大，回复道具不够的话见到楼梯即降。

29F 最后的试练

此处的音乐愈发阴沉，在近乎窒息的压抑之下，相信大家也不愿意多待一秒钟，具体出现的怪物跟之前的两个试练大同小异，只是多了个LV2会扔人的猛虎タイガーウホホ。

黄金都市

终于到达太阳大地，见到了传说中的黄金都市，可惜到处都是残砖败瓦，昔日的辉煌不复存在，从碑文上篆刻的文字约略知晓了过去发生的剧变。很久很久以前，人们在特布尔山顶筑建了黄金都市亚姆特卡，黄金神鸟空多鲁成为了守护神鸟，命运之神利巴则是人们信仰的守护神。经过了300多个月的发展之后，不知由何处突然出现了能吞噬神力的魔物，黄金神鸟不幸被封印在地狱茧丝内，失去了神力庇护的都市遭到了魔物毁灭性的打击，多年的建设毁于一旦。尽管现在留下的只有败砖颓瓦和无尽的唏嘘，但那镌刻在壁画上的信念，以及埋藏在地下的无数珍宝，却跨越了时空的星河，向人们展示了黄金都市古文明的辉煌与璀璨。

30F 瀑布潭洞窟

只有一个魔蚀虫和几个マッドレムラス做手下，有替身杖的话，对魔蚀虫使用，然后你在一旁笑着看它被群殴冤死就行了。魔蚀虫死掉就算过关，其余小怪也随之消亡。在洞窟顶部的中间位置，按A键发现洞口，里面就是被地狱茧丝封印的黄金神鸟。剖开茧丝解放神鸟，迎来结局。



隐藏迷宫篇

“《不可思议迷宫》系列”一向通关后才是真正的开始，原作爆机后有“食神的祠堂”、“挂轴里的洞窟”和“菲依的最终问题”等3个隐藏迷宫，而本作则增加了3个全新的隐藏迷宫——“魔蚀虫之道”、“仪式之洞窟”、“死者的谷底”，新迷宫各有特色，原来的迷宫也在难度方面做出了调整，以适应大多数玩家。

迷宫3 魔蚀虫之道（99F）

出现条件：爆机一次便可。

与溪谷宿场的异国风来人对话，为了查明毁坏黄金都市的魔蚀虫的来源，再一次前往黄金都市调查。坐车到黄金都市顶部殿堂的壁画前发生剧情，在一阵强烈的地震过后，壁画后露出一个硕大的洞穴，石碑上篆刻的文字说，壁画的神力用以封印此洞口以避免魔蚀虫继续出来危害人间，看来魔蚀虫的秘密就在洞穴的深处。

此迷宫可带道具和NPC，保持LV及状态值，阶层从31F开始，实际上就是断魂谷迷宫的延续，建议将装备锻造到一定程度再去挑战，并且备好一些保命道具，否则不容易突破。

40、50、60、70、80、90F固定为大怪物房间，BOSS为魔蚀战士。99F的BOSS为魔蚀皇后，只有一个，而且魔法对它有效，所以战胜难度不大。杀掉BOSS后会掉落刚剑マンジカブラ。2周目以后，整数层不再出现怪物房间，99F也不再有BOSS，难度降低。

迷宫4 仪式之洞窟（30F）

出现条件：1.到奇岩谷左上方的小屋，与闻き耳のサブ对话。
2.回到溪谷宿场与出口附近的飞脚对话。

TIPS 敌人升级后经验值暴增，利用幸运杖、替身杖等有意让敌人升级并干掉它们（利用道具），可以在早期获得更多经验值。

3.再次前往奇岩谷，与右上方小屋家门口的犬对话，迷宫入口开启。

此迷宫可带道具和NPC，LV及状态值保持。突破此迷宫需拥有较高强度的武器和盾（起码どうたぬき+55、铁甲の盾+45），并合成妖刀かまいたち、ドレインバスター、成佛の镰等能力。出现的怪物以キグニ族、火炎入道及吸魂系怪物为主题。30F是火炎入道5、キグニ族5和BOSSキグニ王迎战的阶层，必须全灭它们，只杀BOSS无法过关。

2周目以后，在20F后的阶层随机出现宝物库，里面有一定几率出现珍贵道具キグニキングの斧和キグニキングの盾。不过要进入宝物库必须准备透视之腕轮，还有挖掘墙壁的鹤嘴镐。

迷宫5 死者的谷底（50F）

出现条件：1.必须完成丝拉拉事件（见后）。

2.带配凯基前往山顶之町，发生剧情。

3.西林单独去二面地藏之谷，与ブタフータ对话。

4.带配凯基前往二面地藏之谷，让他进行蹦极，成功完成。

5.回到溪谷宿场发生剧情，听到配凯基的呼唤。

6.再一次回到溪谷宿场，与占卜师对话发生剧情，二面地藏之谷打开了迷宫的入口。

难度比仪式之洞窟更高的迷宫，众多强敌登场，可带道具和NPC，LV及状态值保持。20F左右LV3的龙和坦克横行，无视防御力的无差别伤害相当恐怖，盾若不合成“龙”和“地”印，很快会OVER。41F以后极低几率出现必中の剑、ゲイズの盾、プリズムの盾，建议用セルアーマー系的怪物肉来收集，效率较高。

持入道具方面，为对付诅咒陷阱，陷阱师腕轮或是驱邪卷物是必备的，透视腕轮也不必多说了，两个腕轮交替切换，确认陷阱和敌人位置。白纸带2个左右，必要时写“天诛全族卷物”根绝一些过于棘手的怪物。

配凯基26F以后出现，与其对话就算通过迷宫。2周目以后，26F后会出现转送方阵，踏上就自动回村，不过27F～50F会较低几率出现强制送还的情况，就是说转送方阵与楼梯重叠，或是楼梯干脆消失，只有转送方阵，如果要避免这种情况，只能是准备几个落穴备用。50F以后是50F的无限循环版，没有继续挑战的必要。

迷宫6 食神的祠堂（99F）

出现条件：完成纳奥奇事件和伽依巴拉事件，前往竹林之村的食神石碑处，发生剧情出现入口。

为了照顾初学者，此迷宫相对于SFC版的规则做了变更，可以保持外边提升的LV、状态值，可带NPC进入迷宫，虽然还是不能带道具，实际上难度算是降低很多了。

食神的祠堂，顾名思义，既然是食神，迷宫当然是跟食物有关了，该迷宫以各种怪物肉为主题，西林初始装备有布夫的菜刀，杀死敌人后一定几率获得肉，吃下怪物肉可变身，需要活用怪物特技来过关，这在当时的SFC版可算是一个革新性的系统。本作的肉系统大致跟SFC版一样，不像《西林GB2》里变身怪物有回合数的限制。

在此迷宫里完全不用担心满腹度的问题，“满地尽是黄金肉”。出现的壶有保存之壶、やりすごしの壶、トドの壶、魔物のるつぼ，由于没有背中之壶，收集其他回复道具就显得尤为重要(弟切草、鬼面武者系、いやしうさぎの肉等)。倍速的怪物肉用来探索道具和楼梯，死神、透明怪之类的怪物肉留着保命逃跑时用。初期收集的低级怪物肉，迷宫后期投给难缠的怪物，让其无力化。基本上后期就是逃跑的阶层，所以前期要打好基础，多收集有用的肉，做好充分的积累。弓箭手的肉用来收集99支箭，后期可发挥大作用。

纳奥奇在26F以后出现，与其对话就算通过迷宫，2周目后无变化。

迷宫7 挂轴里的洞窟（99F）

出现条件：完成纳奥奇事件和伽依巴拉事件，前往山顶之町伽依巴拉的壶道场处，发生剧情出现入口。

跟食神的祠堂迷宫一样，此迷宫也是为了照顾初学者，在难度上做出了牺牲，可以保持外边提升的LV、状态值，可带NPC进入迷宫，无法带道具。

本迷宫的主题是陷阱，西林初期装备有陷阱师腕轮，可以拾起陷阱并设置，陷阱在发动多次效果后有可能损坏。普通的攻击杀掉怪物只有1点经验值，利用陷阱杀掉怪物或者脱掉陷阱师腕轮才有正常的经验。通过陷阱的连击并配合连锁卷物提升LV是此迷宫在初期升级的方法。有耐心的话，升到LV99也不是难事，因此与SFC版的难度相比真是天壤之别，成就感大为降低。

伽依巴拉在16F以后出现，与其对话就算通过迷宫，2周目后无变化。



TIPS 陷入混乱状态时普通攻击变得不确定方向，但是射箭、投掷道具、使用杖的方向依然准确。

陷阱谜宫连锁技巧浅析

所谓连锁是指怪物连续踩中陷阱后的计数，数字出现于怪物脚下，连锁数越高杀死怪物后获得的经验值越高，具体是：怪物踩中陷阱的连锁数×经验值就是杀掉后获得的经验值，所以目标要定于LV3～4的高级怪物才有高效率。需要注意的是，如果怪物没有持续踩到陷阱，连锁数每回合－1，而当使用“连锁的卷物”后，连锁数不会下降。

初期升级的方法有以下几种常用的：

1.有多个一方通行陷阱时，设置成一个“口”形的回路状，或者“→←”的连动形，可以极快提升连锁数。

2.在窄道内转弯处设置圆木陷阱，怪物会一直向墙壁狂撞，只适合用于HP高的高级怪物。

3.饭团怪除了可进行饭团量产外，还可以作为提升LV的高级怪物，饭团怪踩中饭团陷阱时会提升LV，配合钝足陷阱，升至LV4后攻击力相当高，不太安全，在实现想要的连锁数后，扔个饭团即可杀掉LV4饭团怪，经验值过万，一举两得。

4.最安全也是最常用的提升LV法，采用攻击力为0且具备分裂能力的ミドロ系怪物，4F出现，它踏中酸雨陷阱就会升级，待其升至LV4，把它引到预先设置好的房间，房间内分布了各种陷阱，圆木、木箭等等，门口设置了一方通行陷阱，禁止外出，配合连锁之卷物使用更是妙不可言。在这个封闭的房间里，不断利用连锁数杀掉分裂出来的LV4的チドロ，每只有好几万。有耐心的话，初期练到LV90以上还是比较容易的。

最终迷宫 菲依的最终问题（99F）

出现条件：完成50问菲依的问题，食神的祠堂和挂轴里的洞窟各挑战过一次以上（无需过关），之后与菲依对话，迷宫开启。

本迷宫无法带道具，LV及状态值不继承，所有道具未识别，对玩家的直觉、机智、经验、知识、判断力、运气进行综合考验。由于取消了分裂之壶，难度比SFC版要稍高，迷宫前期尽可能多识别点道具。打这种传统迷宫，最重要的还是识别道具，否则无法在面对突发情况时正确使用。

还是简单说一下识别方法了，一般情况下识别卷物优先识别壶类，识别之壶优先识别腕轮类，杖、草／种、卷物这些直接使用一次就能识别，没必要浪费资源。杖离敌2格以上使用，根据头上的图标以及相关现象来判断，大部分都能识别出来，再写上你能记住的名称。草／种、卷物在即将离开该层时，在楼梯处使用，就算是负面效果，也能及时抽身而退。有“押す”指令的背中の壶、トドの壶、魔物のるつぼ直接在楼梯处试验一次就可识别。把仓库塞满（如果以突破为目标的话），很容易识别仓库の壶和底ぬけの壶，遇到商店时，也可通过售价识别一些价格特殊的卷物、草／种、壶等道具。

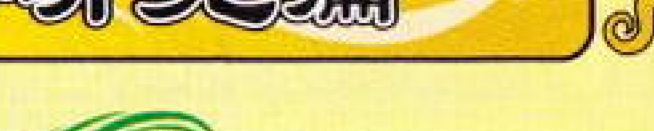
可以变成道具的怪物ンドゥバ系，LV3以上时会一直保持道具状态，也可以放进壶内，所以放进壶就能识别出的方法无法奏效了。比较危险的是如果该怪物变成某些救命道具，在危急时不幸使用到，更是雪上加霜，因此，对于一些重要的救命道具比如复活草，如果是黄色字体时，最好还是识别一下变成白色字体，以防怪物所变。

虽然本作无印合成限制，但装备不应只用一套，一旦有突发情况，还有副装备顶住，而初期如何迅速合成装备以及快速练级是每个风来人必做的功课。

陷阱的危害性不容忽视，有些人抱着“前面应该没有陷阱吧”的侥幸心理，懒得探索，结果就中彩了。探索迷宫一定要步步为营，将危害降到最低。下面介绍一个识别“阶段陷阱”的方法，阶段陷阱由于长得像楼梯，很容易迷惑人中招。识别方法很简单，在楼梯下方一格的直线上自左往右加速前进，如果经过楼梯时自动在左下一格的位置停住，那么这就是真的楼梯，如果在楼梯正下方停住，必定是阶段陷阱。



隐藏要素极限研究篇



隐藏卷物

众所周知，用白纸卷物可以写上其他卷物的名称并发挥该卷物的效果，除了正常出现的卷物外，还可以写上两个隐藏的卷物，分别是圣域の卷物和全灭の卷物，这两个卷物都没有实体，只能用白纸写。前一个无限制，只要写上“せいいき”放到地上并站在其上，就能发挥“不会受到怪物的物理攻击”的效果。后一个必须要满足一定条件，条件是不使用仓库、预屋和仓库之壶，包括不让飞脚托运道具，此状态下通过一次断魂谷迷宫，就可在白纸卷物写上“ぜんめつ”，发挥“当前房间内敌全灭

TIPS 本作增加了“返回”的设定，在每一层迷宫的出口处可以选择前往下一层（すすむ）还是返回上一层（もどる），如果实力不够可以在迷宫前几层徘徊练级。

井获得其经验值”的效果（窄道内则是周围 8 格），与大房间卷物配合威力绝大。

简单的不使用仓库法：从仓库内取出必要的道具和装备，进入 1F 杉树林旧街道，到达楼梯选择返回溪谷宿场，那么使用仓库的履历就会消除，利用此状态通关一次断魂谷迷宫（即使已经观看了通关画面也没关系），经验证明用白纸写全灭卷物有效。SFC 原作是不能在仓库存放任何道具且要在观看通关画面前完成，本作调整了完成难度。

特殊装备入手法

1. 不坏的黄金鹤嘴镐：通关后，将つるはし交给煅冶屋的铁匠打造，下次冒险取回时便会变成黄金鹤嘴镐（实际上つるはし名称没有变，印是金色的）。

2. 火迅风魔刀：将カタナ强化至极限 50 并带到煅冶屋打造，注意打造后合成能力会消失。

3. 秘剑カブラステギ：将刚剑マンジカブラ强化至极限 70 并带到煅冶屋打造，注意打造后合成能力会消失。

4. ラセン风魔の盾：将风魔の盾强化至极限 70 并带到煅冶屋打造，注意打造后合成能力会消失。

NPC加入条件

配凯基

特殊能力：随加入战斗的次数而提升等级，最高 LV8，LV8 时一定几率使出会心一击，且不会误伤西林以及要求给予饭团；LV8 之前，误伤西林的情况经常出现，跟随战斗 100 回合后会要求给予饭团，如果不给的话，150 回合后会赖在原不走，进入此状态时无法带到下一层，饿死的配凯基下次遇见时会提升 LV，当对话出现“今までの俺とは违う”就说明 LV 达到极限了。

加入条件：加竹林之村的商店内和他对话，然后到酒场交谈，选两次第一项（若带有其他 NPC 则不会发生）。

2. 第二次重返竹林之村到商店对话，再次到酒场交谈，选两次第二项，给予 1000G。

3. 第三次重返竹林之村，到酒场门口发生剧情，选两次“ブンなぐる”殴打他，加入成功。



克奇

特殊能力：指压成功 HP 全回复；指压失败大幅度降低能力值，每层可进行一次。

加入条件：1. 断魂谷迷宫 1F～4F 随机遇上，选择接受指压。

2. 竹林之村发生克奇事件，与克奇对话。

3. 山顶之町帮助被村人围住的克奇，加入成功。

龙女

特殊能力：夺目攻击，房间内敌全体一定回合内失明状态。

加入条件：1. 断魂谷迷宫 1F～4F 随机遇上，选择“はい”，失明。

2. 断魂谷迷宫 1F～4F 随机遇上，再次选择“はい”，又失明。

3. 竹林之村帮助被村人围住的龙女，加入成功。



注：达成以上三名 NPC 的加入条件后，就算 NPC 不幸死掉，以后还可以在断魂谷迷宫内随机遇上并可让他们加入，不管有否通关。

TIPS 断魂谷迷宫从楼梯处返回上一层不会有道具出现，但若是从落穴陷阱掉回上一层就会有。

波古玛姆露



特殊能力： 给予要求的道具可提升LV，最高LV99，永久保持。

加入条件： 突破菲依的最终问题99F到达地球的里侧，与ボーゲマムル对话，返回溪谷宿场就加入成为同伴。

波古玛姆露提升LV所要求的道具五花八门，其中还涉及到不少诅咒状态的道具，一般无法直接捡到，那么这些诅咒状态的道具如何制造呢，这就需要用到ノロージョ系的怪物肉和ブフーの杖了。将目的道具以外的道具放置地上，ブフーの杖踩在脚下，装备必要的武器和盾，以防被K死。将肉投掷给其他怪物，等待目的道具变诅咒之后，用ブフーの杖回收ノロージョ系怪物肉。

多重结局

本作跟SFC原作一样，存在着多重结局（这是笔者自己定义的，官方没有此种分类），相信绝大多数玩家看到的都是西林孤身会见黄金神鸟的结局吧？笔者认为这是Bad Ending，当然这也是最容易达成的。需要说明的是，多重结局玩家只能观看其中一种，除非洗档重新玩。

1.不带任何NPC通关，西林孤身会见黄金神鸟，最后孤身远去。

2.带配凯基通关，一胖一瘦相映成趣，《功夫2》杀青。

3.带克奇通关，扶助残疾人士，功德无量。

4.带龙女通关当属最完美结局，骑着黄金神鸟比翼双飞，最后与龙女风雨同路。

5.带配凯基、克奇通关。

6.带配凯基、龙女通关。

7.带克奇、龙女通关。

8.带三名NPC通关。

以上8种结局达成任何一种均不会对以后的剧情产生影响，而且带NPC的结局只是画面上多了人，其他方面没有变化。但是达成完美结局会获得很大的成就感，仅此而已。

由于游戏后期的怪物较难对付，带着NPC通关，前进时得拼死保护NPC，很容易顾此失彼，难度是比较高的，对玩家的功力是一种考验，因此不推荐初学者尝试达成完美结局。



支线事件及隐藏事件

SFC版之所以剧情简单也能吸引人，就是存在着众多有趣的事件，本作增加了不少有趣的事件，有些事件的触发条件比较隐蔽，你能完成多少呢？

偷听事件

在山顶之町的宿屋，若最上方的房间无人时，便有80%的几率发生此事件，通关与否并无关系。当走到右上方尽头时会出现让你选择是否偷听的选项，选“はい”听完隔壁房间的男女谈话，可获得1000经验值。

丝拉拉事件

断魂谷迷宫10F～14F出现的少女丝拉拉，将她安全带至奇岩谷，送回父母亲身边，酬劳是以后可以使用预屋保存道具，此事件也是开启“死者之谷底”迷宫的必要程序。

腕轮鉴定师事件

断魂谷迷宫10F～13F内遇到腕轮鉴定师カマヒゲ时，对其投掷眼药草。以后再次遇见时，对话就能识别身上所有的腕轮。

驱邪老人事件

断魂谷迷宫8F～14F内遇到驱邪老人おはらいじじい时，对其投掷驱邪卷物（用白纸写驱邪也可）。以后再次遇见时，对话就能解除身上道具的诅咒状态。

饥饿老人事件

断魂谷迷宫1F～2F内，把非壶内的最后一个饭团吃掉时，低几率出现，会要求给予饭团。如果见死不救或者把腐烂的饭团给他，老人死掉后会化身冤魂，带着大量的おどるポリゴン在画面内到处奔跑。

亲切的老爷爷事件

断魂谷迷宫1F～13F内遇上亲切的老爷爷（亲切なおじいさん）时，如果身处困境，与他对话会得到援助。例如濒死时对话可得弟切草；满腹度十分之一以下时，对话可得チキンの肉。

TIPS 若想带多名NPC的情况，需要在NPC出现的阶层段1F～4F不断前进返回，以刷新出现率。

失明少女事件

断魂谷迷宫1F～8F随机遇上，投掷眼药草帮她回复视力（投掷药草、弟切草、困时之卷物会看到台词的改变），作为回礼，力量值+1。

母女与犬事件

奇岩谷随机出现，会要求将你身上某个道具交给她们，给予的话可得道具作为回礼。由于母女需要的道具是随机的，所以先把重要的道具放到预屋，木筒杂草什么的带在身上就OK了，换取次数不限。另外，与犬对话，有可能获得道具，同样不限次数。

蹦板事件

本作新增的原创事件，冒险进程必须到达奇岩谷才可触发。

带着配凯基到山顶之町发生剧情。

西林一人去二面地藏之谷，与ブタフータ对话。

带着配凯基去二面地藏之谷，让他去蹦极跳，成功的话配凯基LV提升。

以后西林一人去二面地藏之谷，ブタフータ再次出现，付500G可进行蹦极跳，成功的话经验值+2000，失败的话道具金钱全失。

纳奥奇事件

断魂谷迷宫1F～2F遇上料理人纳奥奇，对话后得知他想要玛姆露的肉，获得使用次数0的布夫之杖。对玛姆露投掷后入手肉，交给纳奥奇，获得“红烧玛姆露尾巴”，力量值上限+1，HP最大值+3，满腹度全回复。

下次冒险时，中间的料理屋新装修了，生意非常好。山顶之町右上方悬崖边的新料理屋开张，不过料理超难吃，吃下会有不良反应。

断魂谷迷宫1F～2F遇见纳奥奇会被要求带他前往山顶之町。到达后，帮悬崖边料理屋的店主支付10000G的欠金（可分多次给），以后可免费吃料理。

为了生意上超过中间的料理屋，把从トシオ处得到的信件转交给加巴拉，得到加巴拉的对手料理味道的赞赏（本作新增的剧情）。

下次冒险就可看到中间的料理屋已经倒闭了，商业竞争就是残酷啊……去跟右上方的店主对话，作为报答获得布夫之杖，以后便可在特布尔山迷宫随机拾到。

加巴拉事件

第一次带着壶去见加巴拉，被抢走砸碎。（道具栏最前面的壶，要注意壶内道具会消失，不带壶的话会被殴打出来。）

第二次，他完成アホくさい壶，从名字来看就知道是个失败作品。

第三次，他完成不碎之壶，此时身上必须持有壶。

第四次，他完成火药之壶，爆炸的效果把大家都吓坏了。

第五次，他完成合成之壶。加巴拉赠送这个幻之杰作，以后便可在断魂谷迷宫内随机拾到。隔壁的壶展示场开张，能够买到除强化之壶以外的其他壶。

加巴拉第三弟子事件

断魂谷迷宫5F～12F随机遇到时，将识别卷物或者识别之壶投给他，帮他解决问题（用白纸写识别也可），以后再次遇见时，对话就能识别身上所有的壶。

菲依回收坏陷阱

可以用坏了的陷阱（こわれたワナ）跟菲依换取道具，最多可用20个换取，超过16个以上时，获得白纸卷物的几率比较高，有兴趣收集白纸的人不妨多试试。

煅冶屋少女事件

本作新增的原创事件，西林照顾竹林之村煅冶屋的少女，令她情愫渐生。

每次冒险到达竹林之村时，与煅冶屋的少女对话就能培养感情，但有时候谈话内容是一样的，即使这样也会增加事件进度，所以如何判断事件完成度是让人烦恼的。煅冶屋少女的出现位置并不固定，每次都不一样，所以要多找找看，一般在以下几处位置：煅冶屋里面的工场处；煅冶屋前面；煅冶屋左边的老人与女孩的民家里；车屋下边；占卜师附近；食神石碑附近。

煅冶屋少女事件大致流程

1.对话多次。

2.食神石碑处哭泣，上前对话安慰她，若带有NPC则不会触发。

3.煅冶屋工场内受伤，投掷药草给她治伤。

4.继续多次对话后，她说想要煅造剑，给她任意一把剑，下次来时便得到+1的剑。

5.煅冶屋少女为了让大家承认她的煅冶能力，在老人们聚集的民家中会谈。

6.煅冶屋少女回故乡探望父母亲，到老人的家里，收到她寄来的信件，同时入手正国刀+30。

7.从老人处继续收到两次信件（要两次冒险才能完成）。

8.煅冶屋少女偶尔回到竹林之村，在煅冶屋出现，但不再有剧情发生。若好感度高，不用花一分钱煅造武器，而且+3的几率相当高。

注：好感度高才能入手正国刀，好感度中和低只有剧情，没有道具。

TIPS 如果在窄道内快速移动时自动停止，说明附近有可敲开的隐藏通道。



心得技巧篇



偷盗法

“《西林》系列”的一大乐趣就是偷盗，所谓无商不奸，打倒奸商，劫富济已，是风来人的快乐之本。不过店主的武学造诣相当高，没有煅造出好装备之前，万万不可跟他PK。（店主HP高达250，攻击力极高，且为倍速行动。）各位偷盗时记得把身上道具一股脑卖给店主再捡回来，最大限度敲诈钱财，让他物财两失。

由于偷盗法千变万化，下面只是简单介绍一下，点到即止，更高技巧的就留待大家自己发掘了。

1.最安全最简单的方法，用偷盗之壶，把想要的道具摆在商店门口对应的直线上，站到商店外使用。不过无法盗走壶，除非把偷盗之壶扔碎放出盗贼海狮，那还要看运气。使用偷盗之壶的方法对于村庄内的商店无效（BGM为商店音乐就不行）。

2.大房间卷物＋换位之杖、替身之杖等也相当经典，自《西林》初作诞生一直沿用到现在。

3.楼梯靠近商店时，用鹤嘴镐挖条秘道出去，成功率相当高。

4.吃下可穿墙的怪物肉逃跑，接近楼梯时，注意观察警卫队的位置，有点危险度。

重装之盾的改装

重装之盾有满腹度消耗速度倍增的缺陷，所以一直不为人所常用，其实只要合成一个皮甲之盾，能力就会相互抵消，再合成一个皮甲之盾，存在的就是满腹度消耗速度减半的能力了。重装之盾的强化界限有55，消除了这个缺陷后，就荣升为未拿到风魔盾之前的主力防具。

山顶之町的料理

山顶之町的料理一次冒险可免费吃一种，能提升各种能力值。やみふくろう料理具有解咒和将装备镀金的效果，若缺乏此类效果的卷物不妨来这里实现。

山顶之町刷道具

剧情进度必须发展到壶展示场开店，将身上无用的道具放进店内的变化之壶（最佳方法是将弓箭一支支射到地上，然后放入壶中），变出好道具就买下壶砸碎取出（记得砸之前在地上留出空位，否则道具直接消失），没有就直接卖钱。然后往左返回迷宫7F，再回到山顶之町，如此反复，可赚取大量金钱，顺便买下店内的合成之壶，配合折价腕轮效果更佳。

地下水脉之村重返法

持有布夫菜刀或合成其能力的剑，收集几个エーテルデビルの肉和カラクロイドの肉，22F变身成カラクロイド制造落穴，掉下地下水脉之村。到商店物色道具，吃下エーテルデビルの肉偷盗，回到22F再做落穴并收集肉，如此反复可入手商店内的大量装备。

村内量产道具

村内满腹度不减且没有刮风的顾虑，是练级、刷道具的最佳场所。首先得有防盗之盾及攻击力不错的武器。其次，必须有ぬすっトド系的肉（トドの壶砸烂也可以），用しあわせの杖升至LV4ローグトド，徒手攻击让它分裂至4个以上时，装备武器杀掉其中一两个，再徒手攻击分裂，如此反复可获取大量道具，要当心的就是不要操作失误解除了防盗之盾。

村内升级法

此法主要用于完成冒险足迹LV最大的那项履历，顺便为攻略可保持LV的迷宫做超高起点。首先，得拥有较好的装备以及一定的级别（盾合成防地雷之盾），其次，准备好白纸卷物、ヒーポフの肉、火炎入道の肉和ガンコ战车的肉。地点选在竹林之村或是山顶之町，找一处空阔的地方，用白纸写圣域，把火炎入道的肉扔给村人，自己吃下ヒーポフ的肉站到圣域上，使用特技喷火将火炎入道升至LV99。解除变身，再将ガンコ战车的肉扔给村人，引诱它开炮轰炸（不要让它近身），火炎入道99会不断分裂，形成包围网挡住坦克的炮火，杀掉不断涌现的火炎入道99。耐心点一小时左右西林就能达到最大LV99。接下来，用仓库之壶把装备送回仓库或是坐车去山顶之町，就能以LV99的状态挑战食神的祠堂或挂轴里的洞窟。

无法露脸的怪物

在进入任意迷宫前，把不想遇上的某系怪物的肉扔给村人，再用天诛全族卷物来根绝。这样，进入迷宫后，会保持根绝的怪物不再出现的状态开始冒险。突破迷宫或是死掉此状态会重置，但只要有卷物和肉便可重复使用。在打不能带道具的菲依最终问题迷宫时，相当有利。不过不推荐大家用这种投机取巧的方法，即使通过了也没有成就感。

仓库里刷道具

本作设定为出仓库时自动记录，未出仓库时，无论仓库内的道具变成如何，怎样乱用都没关系，只要不走出仓库，关机重来就会复原。根据这点，只要有一个变化之壶，就可以在仓库内无限刷道具，不满意就关机重来，直至变出自己想要的道具（壶类道具也可以变，不过有些珍贵道具无法变出）。

简单的练装备法

通过下文的道具咒文入手强化之壶（一般容量都有4），把强化界限较高的武器或盾放进去（例如铁甲盾、浪人刀），打一次30F的断魂谷迷宫，再将两者合成，很快就99了，打造秘剑、螺旋风魔盾等

TIPS 正面战士系的怪物正面攻击时防御力2倍，只要把它引到窄道的转弯处，就能从侧面对它一击必杀。

等武器相当节省时间。要特别说明的是，强化之壶在返回之前的阶层时不会强化，但只要往终点层方向前进就会生效，所以即使反复打难度低的两层也能强化数值，适合那些没有好装备又想快速打出超强装备的人使用。

简单获得布夫莱刀和陷阱师腕轮

进入食神的祠堂或是挂轴里的洞窟迷宫，在2F（或3F）故意死掉，选择接受救助。回到标题菜单后，选择“救助待ち中の冒险”，这样，前进到1F（或2F）楼梯处就会回到仓库，身上的道具自然也带回来了。利用这个方法，在菲依的最终问题迷宫可以刷道具，运气好的话很快就能刷到一些该迷宫限定出现的道具。

菲依的50道问题全解



菲依的问题是让初学者了解道具作用以及简单技巧的教学型谜题，难度都不高，只要顺利到达楼梯处就算过关。本作相对于SFC版修改了一些过于简单的谜题，种类变得更丰富了。

第1问 弓箭性能
不要杀掉房间门口的玛姆露，装备弓箭先射杀其余两个怪物。

第2问 隐藏通路
敲击特定的墙壁打开隐藏通路，可发现楼梯。

第3问 远距离攻击
吃下龙焰草干掉水路对岸的蛇人。

第4问 连续移动
连续使用换位之杖过水路。

第5问 吹飞的位置
先识别杖，在水路中间把怪物吹飞至下方，迅速往左边绕过水路到达楼梯处。

第6问 直进注意
吃下眼药草，小心绕过陷阱。

第7问 钱的诱惑
不要贪钱，拾起沉睡之卷物使用后直接上楼梯。

第8问 听凭命运带路
吃下眼药草发现弹簧陷阱，弹飞至楼梯处。

第9问 堵住路口
拾起缚身之杖，往上走，当有怪物走到水路缺口时，使用杖将其定身堵住路口。

第10问 避开炮弹
相当有难度的一题，尽量要跟坦克拉开距离。移动顺序为：下一步，空挥一次，上一步，下一步，右上三步，右下三步，右两步，上楼梯。

第11问 回避方法
用吹飞之杖将敌人吹飞，再捡起やりすごしの壶投给敌人。

第12问 一击必杀
西林的上下方都是眼药草，脚下是大型地雷。正常程序是使用眼药草后返回原位置踩地雷，偷懒的话直接空挥3次，再选择足下指令踩地雷。

第13问 最短距离
装备透视腕轮和鹤嘴镐，往红点方向前进即可。

第14问 圆木陷阱性能
此题主要让大家了解圆木陷阱的性能，踏中时，圆木会从西林正面飞来，利用这点就可飞过水路。

第15问 偷盗之壶用法
拾起偷盗之壶，对着下边的白点使用“押す”指令，入手换位之杖，换位过河。

第16问 一击必杀其之二
吃下眼药草，第一个房间的豆山贼直接攻击都能过，第二个房间就要引诱萝卜怪走至地雷附近，一窝炸死。

第17问 远距离攻击其之二
每个房间使用一个真空斩卷物，立马搞定。

第18问 欲速则不达
吃下眼药草，装备防混乱之腕轮，从上方踩混乱陷阱过去，把怪物引回来，顺时针转一圈到达楼梯。

第19问 念读无效的卷物
不要读，直接对怪物投掷，将可将该系怪物根绝。

TIPS 拾起诅咒状态的弓箭时，如果身上所持的弓箭数大于它，拾起加算后依然是未诅咒状态。

第20关 困时卷物的效果
主要让大家了解困时卷物的多种效果，第一个房间内使用解除异常状态，第二个房间待怪物走近时再使用将其定身。

第21关 唤醒怪物
识别杖，与玛姆露交换位置，快接近右边的房间时，投掷杖或射箭，引诱火焰入道过来，沿通道转一圈到达楼梯。

第22关 连续用杖
吃下眼药草，空挥一次，利用水路绕开怪物的正面拦截，进入下个房间，一直往右下斜走，通道里是两种杖，先吹飞后换位。

第23关 一时躲避
拾起杖，对玛姆露使用，再对蛇人使用，到楼梯时直接攻击K死玛姆露。

第24关 三方向攻击
吃下眼药草，装备盾，踩圆木陷阱过水路。装备妖刀，直接肉搏，利用拐角、转弯位等地方可先行攻击一次，善加利用。

第25关 幽灵穿墙
拾起布夫之杖，对上面房间的幽灵使用入手肉，吃肉变身穿过水路。

第26关 火攻无效
直接对火焰入道使用龙焰草会使它升级，装备远投腕轮，再投掷龙焰草才可杀掉之。

第27关 金钱的作用
不要管那袋钱和钱袋怪，直接到下面的房间取吹飞杖和换位杖，返回钱袋怪固定的位置，绕着它转一圈，待蟹怪对着楼梯方向时，使用吹飞杖将它吹过水路，使用换位杖上楼梯。

第28关 封印回复
房间右边有隐藏通路需敲击打开，使用力量提升卷物，先返回开始的地方射杀兔子，再隔着水路射杀三只蛇人。

第29关 缚身的壁障
将其中两个连着的怪物定身，之后与剩下的一只怪物绕圈就能过去。

第30关 装备的搭配
对付ミドロ、ゲドロ脱光了打，其余怪物装备武器、盾、腕轮肉搏。

第31关 迫近的怪物
相当简单，分别投掷ジェノサイドの卷物就行了。

第32关 圆木陷阱阵列
使用明亮卷物和眼药草，踩圆木陷阱把猫头鹰撞死，再踩中间的圆木陷阱可到达楼梯处。

第33关 替死鬼
用替身杖将中间的怪物变成假西林，敌人自相残杀，待剩下一个升级至LV4的，将它变成替身，迅速挖掘墙壁直往楼梯。

第34关 自虐
拾起所有道具，吃下眼药草看到地雷位置，对其中一个蛇人使用痛分之杖，然后踩地雷，它也受到同样伤害，HP不够时吃弟切草。用此法慢慢磨死怪物，直至剩下最后一个蛇人，用换位杖走人。

第35关 用钝足逃跑
利用钝足的移动特性逃跑，右一步，右上一步，对敌使用钝足之杖，空挥一次，左下两步，右下一步，下一步，右上一步，之后往楼梯直去。

第36关 用倍速逃跑
用布夫之杖将地狱使者变成肉，把上面的蛇人往左下引，顺便将其中一个变成肉，当引至水路左边时，吃下地狱使者的肉，穿过水路以倍速逃跑。

第37关 催眠术
挑选诅咒的使舍之盾和非诅咒的一目杀剑作为主装备，其余不要，把妖眼怪一个个的引下来单挑。

第38关 抢先移动
按饭团排列的路线斜向移动躲避多边形怪，拾起杖后，左上一步，右上一步，下一步，右上一步。进入右边的房间后，拾起吹飞杖将多边形怪吹回左边房间，用换位杖与治愈兔子交换位置。

第39关 用倍速逃集中消灭跑
装备防地雷之盾和远投腕轮，踩地雷将火焰入道分裂后，一直往右下走，捡起龙焰草，到右边尽头时，怪物已经排成直线，扔两个龙焰草轻松搞定。

第40关 飞往何处
吃下眼药草，往下走捡起所有道具，把近身的蛇人吹飞，吃下龙焰草干掉螃蟹和另一个蛇人。按原路返回，把幸存的蛇人带到中间，往下吹飞至水路下方。按原路返回，绕过混乱陷阱上楼梯。

第41关 肉与杖的结合
捡起所有杖，把上方的猫头鹰变成肉，吃肉变身往上走至正对着最左边螃蟹的位置，解除变身，使用换位杖过水路，再用剩下的布夫杖将螃蟹变成肉，解除威胁。

TIPS 吃下鬼面武者系的肉，在此状态死掉的话会变成亡灵武者系，满腹度、HP、力量值全回复。

第42问 血拚之战

把两个钱袋怪引到商店里，装备幸福腕轮按住A+B赚经验，当升至LV10左右就差不多了，然后K掉钱袋怪取钱，接下来温柔一点的方法是买个沉睡卷物和龙焰草。去到右边房间，马上喷火干掉坦克，接着使用沉睡卷物上楼梯。暴力一点的方法，把道具统统捡起，装备正国刀，离店主两格远喷火，吃下无敌草强行突破，去到右边房间使用沉睡卷物解围。

第43问 两格远攻击阵列

只有一条路线：右下一步，右上一步，右下一步，右上一步，右下一步，右上一步，右一步，右下一步，右上一步，右下一步。

第44问 反射魔法

吃下眼药草看到透明恶魔，透明恶魔的特性是反弹杖的魔法，所以待其走至上方，使用吹飞杖，反射魔法过水路。装备必中剑防止被海狮盗走，扔钱干掉其中一个海狮，K死两个钱袋怪，待透明恶魔走近时，扔钱搞定它，再去右边房间搞定围住楼梯的豆山贼。

第45问 利用大房间逃跑

先绕圈子取到两个大房间卷物，看地图观察往斜上或斜下走能直接到达楼梯处时，就读卷物上楼梯。

第46问 单独击破

先使用眼药草，以斜向行走绕过水路，往左下走取得缚身之杖，把队列最上方的怪物定身封住路口，再将其余两个定身在分散的位置，往右取得布夫之杖和换位之杖。将跟随而来的怪物变成肉，吃下变身，将定身的怪物撞至下方水路对岸，解除变身使用换位杖上楼梯。

第47问 一掷千金

用权宜之杖将蛇人送至楼梯处，再扔钱杀掉。

第48问 离间

将奇古尼族之种投给蛇人，自相残杀最后剩下一个，绕过水路上楼梯。

第49问 飞越水路的方法

拾起杖，将蛇人吹飞过第一条水路，换位取得钝足杖，对蛇人使用让它钝足，再换位。往右走至尽头引诱它往右走，往左返回第一条水路的中间位置，等待蛇人走至水路与墙壁交接处，往右下斜角的方向将蛇人吹飞至第二条水路，再立即换位。

第50问 要有耐性

不要杀掉玛姆露，当螃蟹靠近时，就向上吹飞它，反复几次直至到达楼梯处。

救人一命胜造七级浮屠
——风来救助队

风来救助队是《风来之西林GB2》中最初引入的系统，一经出现就受到了玩家们的极大好评，这次的NDS版不仅加入了这一人气系统，还将之强化为Wi-Fi形式，令玩家之间的交流更加方便，下面来详细为大家介绍这一系统。

所谓风来救助队，是指如果你在迷宫中被打倒，可以向其他玩家发出求救请求，接受请求的玩家前往你冒险的迷宫并到达你倒下的那层便可成功完成救助，这样你便可从倒下的地方复活，继续冒险。救助的方式共3种，分别是“无线通信救助”（ワイヤレス）、“密码救助”（パスワード）、和“Wi-Fi救助”。



密码救助的流程

A玩家在迷宫被打倒→A发出求救请求，将求救密码发给B→B玩家接受请求，输入A的求救密码→B出发救助，前往A倒下的迷宫层数→B救助成功→B将复活的咒文发给A→A输入复活咒文，复活→A发出回礼的咒文→B接受回礼咒文，输入后获得奖励道具

Wi-Fi救助流程

A玩家在迷宫被打倒→A登陆Wi-Fi网络，将求救信息发布在网上，并获得一个求救番号→B登陆Wi-Fi网络，输入A的番号，接受A的求救信息→B出发救助，前往A倒下的迷宫层数→B救助成功→B登陆Wi-Fi网络，将复活信息发布在网上→A登陆Wi-Fi网络，接受复活信息，复活→A登陆Wi-Fi网络，发出回礼信息→B登陆Wi-Fi网络，接受回礼，获得奖励道具

无线通信救助流程

A玩家在迷宫被打倒→通过无线通信将求救密码发送给身边的B玩家→B出发救助，前往A倒下的迷宫层数→B救助成功→B通过无线通信将复活的咒文发给A→A输入复活咒文，复活→A通过无

TIPS 一层内最多出现25个敌人，当达到此数目后，即使踩召唤陷阱也不会出现怪物。

线通信发出回礼的咒文→B接受回礼咒文，输入后获得奖励道具

救助注意事项

1.在一次完整的救助流程中，三种救助方式确定选择一种后，之后的所有通信操作必须固定为该方式继续，比如选择用密码救助后，不能选择用无线或者Wi-Fi回礼。

2.一次冒险最多只能求救3次，某些特殊情况倒下不能选择求救，比如偷盗东西时被打死或者蹦极摔死，或者死在墙壁中。

3.接受救助请求的B玩家有5次救助机会，5次都失败则整个救助失败。

4.B玩家进行救助时所经历的迷宫与A挑战的迷宫完全相同，所以B在救助过程中可以向A询问一些迷宫提示。

5.A求救的迷宫必须是B已经到达过的，否则B不能进行救助。

6.B进行救助时必须从迷宫1F开始，中途如果有村庄则直接通过，不会停留。

7.救助的最后一般都会有一个大怪物房间，进行救助的时候一定注意。

8.A玩家在等待救助的过程中（收到复活咒文之前）不能进行正常的冒险流程，但可以在主菜单中选择"救助中的冒险"游戏，这个冒险不能中断，也不能再次求救，但仓库中的道具与正常流程相通。

9.接受救助是在主菜单中的选项中选择，而开始救助必须进入游戏中，与溪谷宿场中的"救助传道师"对话后才开始展开。

10.玩家每次可登录5名玩家的求助信息，如果想登录更多则必须删除一些以前的（在主菜单的救助选项中选择"整理"）。

11.密码救助方式下，一个求救者可以让任意多个人去救助，但是复活后的回礼密码只能给一个人——给你复活咒文让你复活的那个人；在用Wi-Fi救助方式下，求救者发布的求救信息也可以让任意多个人去救助，但只有最先救助成功的人才可以得到求救者的回礼。当求救者回礼后，该条求助信息会自动在网上列表中消失，以后也不能输入。

12.使用无线救助和Wi-Fi救助时，求助方与救助方可以互赠一个道具给对方（宿场仓库中的道具），同时可以附加简短文字信息，而使用密码救助则不能互送道具，也不能附带文字信息。

13.每次救助成功，可以从"救助传道师"那里获得一个道具奖励，救助难度越高，获得的道具越珍贵，有大量珍贵道具只有通过救助奖励得道。

14.自己不能救助自己。

SFC版原作有3个存档，相互之间可以复制，所以就算死在迷宫中也不至于损失惨重，而这次的NDS版变为只有一个存档，一旦在迷宫中倒下就完全没有退路，无形中使本作的难度提升，但是"风来救助队"的出现让玩家倒下后有了一个能抓住的救命稻草，相信厂商也正是为鼓励玩家多利用"风来救助队"，有意对存档系统做出改变。

救助的真正意义

因为救助系统的特性，玩家们只要输入相同的求救咒文便可进入相同的迷宫，所以很多玩家将一些有珍贵道具的救助迷宫共享出来，方便更多人去收集道具。实际上救助已经升华为快速获得珍贵道具的一种途径，比如说某玩家挑战迷宫时在最初几层就发现许多不错的道具，他可以故意被敌人打倒，然后将求救咒文共享出来，这样许多人便可挑战同样迷宫，轻松获得这些珍贵道具。以下就提供一些在低层获得珍贵道具的救助咒文。需要注意的是，救助成功后，以后不能再次进入。

菲依的最终问题

层数	重要道具	救助咒文
2F	强化の壶、トドの盾	(オQむよん た8K マこJ# VみYンケ ロレFYヌ 5%DGめうヌ 2チレれ1)
2F	妖刀かまいたち ドラゴンシールド	くCJナし さ8マくみ?ち ウひく2% もエオ4H Xえせ8% ネふ キレLメ1)
9F	刚剑マンジカブラ	カ#ウモノ あ8V4&%! 8!ワ&し Gカ!ルア0わ4まテるほ エTチ#1
4F	ドラゴンキラー×2 ドラゴンシールド	サERはシ Zむけ%Z3ク ヌからさミ ノX8オよ 6シXよまHお Cサふひ○
8F	风魔の盾 ドラゴンシールド	セ@6かぬ て8ホワなテP0トPア■ はまてやF けノフンせきX りら2チ 0
4F	合成の壶×2	サ!かQE うむヤをり5ク GDてへら !めKLせ 1コお4ほろ& 3のメY0
3F	透视の腕轮	せマレやエ す8ケ1チ?そノんカFQ %Nこをな トXサ0Vら5 ねケえぬ●

TIPS 同伴进入倍速状态后，效果会持续整层，没有回合数限制，可有效活用这点，比如故意对同伴释放昏睡卷物，使之醒来后呈倍速。

层数	重要道具	救助咒文
2F	ドラゴンキラー 见切りの盾	(ウねもあマ せ8よイク&ナ ホDんEさ #Zナつえ なみるこUテも サも!み1)
2F	ジェノサイド	ンそETふ Vむムみ HQ メ マモ$8? メMも #み7JD5!よ5 ん7てみ0
3F	三日月刀 トドの盾	@ふKモ7 たむゆネケヌす へたZ%ナ んたチキ! なサスRすひね いれントO
7F	斩空剑 吸出しの卷物×2 强化の壶 ブフーの杖	てひぬ%1 うむにQCHN オかヨまT 04けユは ぬクろマをルヌ マ0めY1

仪式之洞窟

层数	重要道具	救助咒文
29F	キグニキングの斧(25F) キグニキングの盾(29F)	こBサよメ なむをうZ$ひ Jはナ1% M?!ふを ぬJむミみヌミ セTGラ1

死者的谷底

层数	重要道具	救助咒文
50F	必中の剑×2 ゲイズの盾	こBサよメ なむをうZ$ひ Jはナ1% M?!ふを ぬJむミみヌミ セTGラ1 プリズムの盾



冒险的足迹是西林冒险的履历，记录了重要的事件、经历以及不好的“回忆”，某些履历的达成条件是比较苛刻的。以下列出全部的履历事件。(下表中n为不定数值)

第2页	
1.最高レベルn	最高LV n (99)
2.最大HP n	最大HP n (999)
3.最大满腹度n	最大满腹度n (200)
4.最大经验值n	最大经验值n (9999999)
5.最大ちからn	最大力量值n (99)
6.最大所持ギタンn	最大所持金n (999999)
7.最高スコアn	最高分数n
8.フロアでたおした最大モンスター数n	一层击倒的最大怪物数n
9.テーブルマウンテンまでたどりついた	到达特布尔山
10.太阳の大地までたどりついた	到达太阳大地

第2页	
11.黄金のコンドルを解放した	救出黄金神鸟
12.ブフーの杖をナオキからゆずり受けた	从纳奥奇处继承布夫之杖，纳奥奇事件完成
13.食神のほこらをクリアした	突破食神的祠堂迷宫
14.合成の壶を手に入れた	合成之壶入手，伽依巴拉事件完成
15.挂轴里の洞窟をクリアした	突破挂轴里的洞窟迷宫
16.フェイの问题をn问解いた(フェイの问题をすべて解いた)	菲依的问题n问完成，全解的话变成“菲依的问题全完成”
17.フェイの最终问题をクリアした	突破菲依的最终问题迷宫
18.魔蚀虫の道をクリアした	突破魔蚀虫之道迷宫
19.死者の谷底をクリアした	突破死者之谷底迷宫
20.仪式の洞窟をクリアした	突破仪式之洞窟迷宫

第3页	
21.お龙が旅仲间になった	龙女成为同伴
22.ペケジが旅仲间になった	配凯基成为同伴
23.座头ケチが旅仲间になった	克奇成为同伴
24.ジェノサイドの卷物を读んだ	直接读过天诛全族之卷物(菲依的问题里无效)

TIPS 弟切草和回复之壶可以解除混乱、幻觉、失明等三种异常状态。

第3页	
25.白纸の巻物を读んだ	直接读过白纸之卷物
26.火迅风魔刀を手に入れた	火迅风魔刀入手
27.秘剑カブラステギを手に入れた	秘剑卡布拉斯特基入手
28.ラセン风魔の盾を手に入れた	螺旋风魔盾入手
29.キグニキングの斧を手に入れた	奇古尼王之斧入手
30.キグニキングの盾を手に入れた	奇古尼王之盾入手

第4页	
31.泥棒をn回した	偷盗n次
32.泥棒をn回成功した	偷盗n次成功（不出现警卫队不算）
33.ダンジョンをn回クリアした	突破n次迷宫
34.n回たおれた	死过n次
35.今までの到达フロア数nフロア	现到达总层数n层
36.转び石のワナの效果でたおれた	死于绊脚石陷阱的效果
37.デロデロのワナの效果でたおれた	死于死泉水陷阱的效果（饭团状态踩中）
38.落とし穴のワナの效果でたおれた	死于落穴陷阱的效果
39.丸太のワナの效果でたおれた	死于圆木陷阱的效果
40.毒矢のワナの效果でたおれた	死于毒箭陷阱的效果

第5页	
41.落石スイッチのワナの效果でたおれた	死于落石陷阱的效果
42.地雷のワナの效果でたおれた	死于地雷陷阱的效果
43.木の矢のワナの效果でたおれた	死于木箭陷阱的效果
44.铁の矢のワナの效果でたおれた	死于铁箭陷阱的效果
45.ふきとばしのワナの效果でたおれた	死于吹飞陷阱的效果
46.腹ペコで倒れた	饿死
47.变な咒文でたおれた	死于奇怪的咒文效果（きり仙人系的咒文特技）
48.壁の中で苦しくなってたおれた	穿墙时死于墙壁中（吃下穿墙效果的肉在墙壁中解除变身）
49.座头ケチの指压でたおれた	被克奇的指压压死
50.爆发でたおれた	死于爆炸

第6页	
51.睡眠中にたおれた	死于睡眠中
52.混乱中にたおれた	死于混乱中
53.キグニ状态中にたおれた	死于奇古尼状态中
54.まどわし状态中にたおれた	死于幻觉状态中
55.变身中にたおれた	死于变身中
56.おにぎり状态中にたおれた	死于饭团状态中
57.超不幸の种を饮んでしまった	吃下超不幸之种
58.突风で溪谷の宿场にもどされた	被大风吹回溪谷宿场
59.モンスターハウスに投げられた	被扔进怪物房间
60.つるはしを合成してしまった	合成可损坏的鹤嘴镐

第7页	
61.合成の壶を远投した	将合成之壶远投
62.复活の草のため复活できなかった	虽有复活草（诅咒状态）却无法复活
63.救助にn回成功した	救助n次成功
64.救助にn回失败した	救助n次失败
65.1回の攻击で与えた最大ダメージn	一次攻击给予的最大伤害值n
66.强い武器を作った	完成强力的武器（强化界限99）
67.强い盾を作った	完成强力的盾（强化界限99）
68.回数の多い杖を作った	完成使用次数极多的杖（使用次数99）



全道具列表



武器

注：若武器合成了复数系别伤害的特性，而怪物恰好属于对应的多栖系别，那么其伤害倍率为1.5×1.5＝2.25，例如ヒーポフ系属于浮空系和龙系，如果武器里合成屠龙剑＋斩空剑的能力，对其伤害就是2.25倍。

TIPS 用白纸写圣域，站在上面对任何敌人使用换位之杖，对敌一击必杀。

日文名称	中文名称	强度	强化界限	印	效果
こん棒	木棒	2	20	–	无
长巻	长巻	4	30	–	无
金の剑	金剑	2	8	金	防止武器被腐蚀
カタナ	浪人刀	6	50	–	无
どうたぬき	正国刀	8	60	–	无
妖刀かまいたち	妖刀真空斩	2	8	三	正前方3方向攻击
斩空剑	斩空剑	4	8	空	对浮空系怪物给予1.5倍伤害
三日月刀	三日月刀	3	8	月	对爆弹系怪物给予1.5倍伤害
つるはし	鹤嘴镐	1	8	掘	可掘开墙壁，用多会损坏
必中の剑	必中之剑	1	8	必	必中攻击，对于ギタンマムル有可能MISS
成仏の镰	成佛之镰	3	8	佛	对幽灵系怪物给予1.5倍伤害
使い舍ての剑	使舍之剑	20	8	舍	每攻击一次剑强度-1
ミノタウロスの斧	米诺陶斯之斧	5	8	会	一定几率使出会心一击
キグニキングの斧	奇古尼王之斧	10	50	キ	HP红色濒死时使出会心一击
ブフーの包丁	布夫的菜刀	3	30	肉	杀掉敌人时一定几率出现该怪物肉
一ツ目杀し	一目杀剑	3	8	目	对一目系怪物给予1.5倍伤害
ドレインバスター	吸魂破杀剑	4	8	ド	对吸魂系怪物给予1.5倍伤害
ドラゴンキラー	屠龙剑	5	8	龙	对龙系怪物给予1.5倍伤害
刚剑マンジカブラ	刚剑擅字卡布拉	12	70	–	无
火迅风魔刀	火迅风魔刀	20	99	–	无
秘剑カブラステギ	秘剑卡布拉斯特基	50	99	–	无
【Wi-Fi救助限定】					
金の剑改	金剑改	1	40	金	防止武器被腐蚀
こん棒改	木棒改	2	50	–	无
长巻改	长巻改	4	60	–	无
ドラゴンキラー改	屠龙剑改	5	40	龙	对龙系怪物给予1.5倍伤害
どうたぬき改	正国刀改	8	80	–	无

盾

日文名称	中文名称	强度	强化界限	印	效果
皮甲の盾	皮甲盾	2	15	皮	防止盾被腐蚀（合成后无效）；满腹度消耗速度减半
木甲の盾	木甲盾	3	25	–	无
金の盾	金盾	2	8	金	防止盾被腐蚀
トドの盾	防盗之盾	2	8	ト	防止道具和金钱被盗走
地雷ナバリの盾	防地雷之盾	3	8	地	爆弹、地雷伤害减半
见けだおしの盾	高贵的盾	1	30	–	无
青铜甲の盾	青铜甲盾	4	35	–	无
铁甲の盾	铁甲盾	6	45	–	无
プリズムの盾	棱镜之盾	2	8	プ	ガイコツまどう系和きり仙人系的特技转化为10点伤害
バトルカウンター	反击盾	2	8	バ	反弹部分物理攻击
见切りの盾	回避之盾	2	8	见	敌人攻击时MISS率提升
ドラゴンシールド	龙焰之盾	5	8	龙	龙系怪物火焰攻击伤害减半
キグニキングの盾	奇古尼王之盾	10	50	キ	一定几率将伤害转移到周围的其他敌人身上
ゲイズの盾	妖眼怪之盾	4	8	ゲ	防止妖眼怪的催眠术特技
重装の盾	重装之盾	9	55	重	满腹度消耗速度倍增
使い舍ての盾	使舍之盾	20	10	舍	每承受一次攻击盾强度-1
风魔の盾	风魔盾	12	70	–	无
ラセン风魔の盾	螺旋风魔盾	50	99	–	无
【Wi-Fi救助限定】					
金の盾改	金盾改	2	40	金	防止盾被腐蚀
バトルカウンター改	反击盾改	2	40	バ	反弹部分物理攻击
皮甲の盾改	皮甲盾改	2	50	皮	防止盾被腐蚀（合成后无效）；满腹度消耗速度减半
地雷ナバリの盾改	防地雷之盾改	3	40	地	爆弹、地雷伤害减半
木甲の盾改	木甲盾改	3	25	–	无
青铜甲の盾改	青铜甲盾改	4	60	–	无
ドラゴンシールド改	龙焰之盾改	5	40	龙	龙系怪物火焰攻击伤害减半
重装の盾改	重装之盾改	9	80	重	满腹度消耗速度倍增

TIPS ンドゥバ系怪物会伪装成道具或金钱，不过变成钱时在拾起时的音效会稍有不同。

腕轮

日文名称	中文名称	售价	卖价	效果
远投の腕轮	远投之腕轮	3000	900	投掷道具时直线无限远，可贯通墙壁和怪物
ドレインよけの腕轮	防吸魂之腕轮	3000	900	防止吸魂系怪物的特殊攻击
混乱よけの腕轮	防混乱之腕轮	3000	900	防止进入混乱状态
サビよけの腕轮	防锈之腕轮	3000	900	防止武器和盾被腐蚀
毒よけの腕轮	防毒之腕轮	3000	900	防止中毒
眠りよけの腕轮	防眠之腕轮	3000	900	防止进入睡眠状态
咒いよけの腕轮	防诅咒之腕轮	3000	900	防止装备、道具被诅咒
通过の腕轮	通过之腕轮	5000	1500	可发现隐藏的通路；可在水路上行走
たれ流しの腕轮	流失之腕轮	5000	1500	每隔一定回合自动掉下身上道具
ワナ师の腕轮	陷阱师之腕轮	5000	1500	怪物会受到陷阱的伤害；可拾起陷阱并设置；陷阱师状态直接杀掉敌人经验值只有1，用陷阱杀敌才得全部经验
回复の腕轮	回复之腕轮	5000	1500	每回合回复5点HP；满腹度消耗速度倍增
しあわせの腕轮	幸福之腕轮	5000	1500	每回合经验值增加1点
まもりの腕轮	守护之腕轮	5000	1500	承受的伤害值降低
透视の腕轮	透视之腕轮	8000	2400	可看到道具和怪物的位置
值切りの腕轮	折价之腕轮	8000	2400	在店内购物付费时选否可享受半价优惠
会心の腕轮	会心之腕轮	10000	3000	50％几率使出会心一击；满腹度消耗速度倍增
痛恨の腕轮	痛恨之腕轮	10000	3000	敌人攻击时50％几率使出痛恨一击
识别の腕轮	识别之腕轮	30000	9000	自动识别拾起的道具
【Wi-Fi 救助限定】				
幸运の腕轮	幸运之腕轮	–	–	幸福之腕轮＋折价之腕轮的复合效果
商人の腕轮	商人之腕轮	–	–	识别之腕轮＋折价之腕轮的复合效果
乱毒の腕轮	乱毒之腕轮	–	–	防混乱之腕轮＋防毒之腕轮的复合效果
乱梦の腕轮	乱梦之腕轮	–	–	防混乱之腕轮＋防眠之腕轮的复合效果
吸乱の腕轮	吸乱之腕轮	–	–	防混乱之腕轮＋防吸魂之腕轮的复合效果
会投の腕轮	会投之腕轮	–	–	远投之腕轮＋会心之腕轮的复合效果
吸毒の腕轮	吸毒之腕轮	–	–	防毒之腕轮＋防吸魂之腕轮的复合效果
毒梦の腕轮	毒梦之腕轮	–	–	防眠之腕轮＋防毒之腕轮的复合效果
吸梦の腕轮	吸梦之腕轮	–	–	防眠之腕轮＋防吸魂之腕轮的复合效果
超回复の腕轮	超回复之腕轮	–	–	回复之腕轮＋幸福之腕轮的复合效果
狂战士の腕轮	狂战士之腕轮	–	–	回复之腕轮＋会心之腕轮的复合效果

卷物

日文名称	中文名称	白纸写法	售价	卖价	效果
大部屋の卷物	大房间之卷物	おおべや	2000	600	整层迷宫墙壁消失，变成一个大房间
混乱の卷物	混乱之卷物	こんらん	300	90	房间内敌全体10回合内混乱状态
おにぎりの卷物	饭团之卷物	おにぎり	1500	450	可将指定的道具变成大饭团
真空斩りの卷物	真空斩之卷物	しんくぎりり	1000	300	房间内敌全体30—40点伤害
バクスイの卷物	沉睡之卷物	バクスイ	300	90	房间内敌全体15回合内睡眠状态，醒后2倍速
连锁の卷物	连锁之卷物	れんさ	1000	300	房间内怪物移动时连锁数不会下降
敌加速の卷物	敌加速之卷物	てきかそく	200	60	该层迷宫已出现的全部敌人行动速度提升一个级别
迷子の卷物	迷子之卷物	まいご	300	90	忘记迷宫形状和发现的陷阱位置
识别の卷物	识别之卷物	しきべつ	300	90	识别单个道具；较低几率识别身上除壶内以外的所有道具
あかりの卷物	明亮之卷物	あかり	300	90	可看到迷宫形状、怪物和道具的位置
拾えずの卷物	禁拾之卷物	ひろえず	300	90	该层迷宫内无法拾起道具，效果持续整层
くちなしの卷物	禁口之卷物	くちなし	500	150	该层迷宫内无法读卷物和吃东西，效果持续整层
おはらいの卷物	驱邪之卷物	おはらい	500	150	解除任意一个道具的诅咒状态
自爆の卷物	自爆之卷物	じばく	500	150	以自身为核心爆炸，自己与周围2格内角色HP减半
天の恵みの卷物	苍天恩惠之卷物	てんのめぐみ	800	240	已装备的武器强化值+1（低几率+3），同时解除诅咒状态
地の恵みの卷物	大地恩惠之卷物	ちのめぐみ	800	240	已装备的盾强化值+1（低几率+3），同时解除诅咒状态
パワーアップの卷物	力量提升之卷物	パワーアップ	1000	300	攻击力提升，效果持续整层，复数使用效果叠加
ワナの卷物	陷阱之卷物	ワナ	1000	300	该层迷宫内陷阱大量增加
ワナがけの卷物	陷阱启动之卷物	ワナがけ	1000	300	浮空系怪物也会受到陷阱伤害

TIPS 装备陷阱师腕轮时，おにぎりのワナ可让“妖怪にぎり见习い系”升级，サビのワナ可令“ミドロ系”升级，咒いのワナ可让“ソロージョ系”升级。



日文名称	中文名称	白纸写法	售价	卖价	效果
メッキの巻物	镀金之卷物	メッキ	2000	600	给已装备的武器和盾镀上保护层防止被腐蚀
吸い出しの巻物	吸出之卷物	すいだし	1500	450	吸出壶内道具
白纸の巻物	白纸之卷物	はくし	5000	150	写上想要的卷物，就可发挥该卷物的效果，前提是要读过一次
モンスターハウスの巻物	怪物房间之卷物	モンスター	200	60	进入怪物房间，出现大群怪物；若是未付钱或偷盗时读，则出现警卫队
ジェノサイドの巻物	天诛全族之卷物	ジェノサイド	30000	9000	投掷命中时该系所有怪物不再在此次冒险中出现，一次冒险只能根绝一个系别，如果根绝一个后再根绝另一个系别，则前一个会复活
困った时の巻物	困时之卷物	こまったとき	2000	600	HP全回复，并附加以下一个效果：1.接有两个以上怪物时怪物全部被定身（不承受攻击效果永续）；2.满腹度为0时回复100点；3.身上的装备诅咒状态全解除；4.混乱、失明、禁口、禁拾道具等异常状态全解除；5.所持金为0时，约3000～6000G入手。（注：当满足多种情况时，优先度根据序号排列）

杖

注：以下价格是使用次数为0的基本价格，实际价格＝基本价格＋基本价格／使用次数×10（例如“一时しのぎの杖[5]”的实际售价＝500+500/5×10=1500），若是诅咒状态要减少10%。下面的壶价格同样。

日文名称	中文名称	售价	卖价	效果
一时しのぎの杖	权宜之杖	500	150	使用对象被定身并被送至楼梯处
加速の杖	加速之杖	700	210	使用对象行动速度提升一个级别
回复の杖	回复之杖	1200	360	回复对象50点的HP。对幽灵系怪物给予50点伤害
かなしばりの杖	缚身之杖	1500	450	使用对象被定身，效果永续
ふき飞ばしの杖	吹飞之杖	500	150	将敌吹飞10格远并给予5点伤害，撞到障碍物会停止，撞到其他敌人时，该敌人受到5点伤害
身代わりの杖	替身之杖	1500	450	将敌人变成西林的替身，其他敌人会优先攻击他
雷光の杖	雷光之杖	2000	600	雷电弹自动追踪攻击房间内最近的敌人，造成20点左右伤害
ガイコツまどうの杖	骷髅魔道之杖	300	90	随机发生钝足（5回合）、混乱（10回合）、睡眠（5回合）、瞬移等效果
しあわせの杖	幸运之杖	500	150	LV+1，反弹魔法效果到自身时得500经验值
不幸の杖	不幸之杖	500	150	LV−1
场所替えの杖	换位之杖	700	210	与使用对象交换位置
痛み分けの杖	痛分之杖	1200	360	令敌人承受与西林同等的伤害
封印の杖	封印之杖	1500	450	封印使用对象的特殊能力
ブフーの杖	布夫之杖	3000	900	将敌人变成肉
转ばぬ先の杖	防摔之杖	1200	360	持有时不会摔倒，放入壶无效；
钝足の杖	钝足之杖	700	210	使用对象行动速度降低一个级别

壶

日文名称	中文名称	售价	卖价	效果
保存の壶	保存之壶	1200	360	保存除壶类以外的道具
仓库の壶	仓库之壶	2500	750	将除壶类以外的道具送回溪谷仓库（仓库满时道具掉到地上）
やりすごしの壶	回避之壶	1200	360	在壶内躲避20回合，向怪物投掷时能将其封在壶内20回合
底拔けの壶	无底之壶	2500	750	放入的道具会消失，壶打碎出现落穴
弱化の壶	弱化之壶	10000	3000	放入的武器、盾、杖的强度或使用次数每前进一层减3，金钱则是减30%
识别の壶	识别之壶	3000	900	识别放入其中的道具
变化の壶	变化之壶	1200	360	放入的道具随机变成其他道具
合成の壶	合成之壶	5000	1500	合成同类道具，只限武器、盾和杖
うっぷんばらしの壶	火药之壶	10000	3000	打碎会发生爆炸，以壶为核心周围8格内角色HP减半

TIPS 有了保存之壶后，捡到的金钱尽量放入壶中，对付强敌时投掷金钱效果极好。配合远投的腕轮，可对一直线敌人造成大伤害。

日文名称	中文名称	售价	卖价	效果
アホくさい壷	普通之壶	1200	360	无特殊效果
割れない壷	不碎之壶	3000	900	永远打不碎的壶
ガイバラの壷	加巴拉之壶	15000	4500	无特殊效果
背中の壷	背中之壶	1500	450	HP 和力量值全回复
トドの壷	偷盗之壶	1500	450	可盗取正前方远处的非壶类道具，打碎后出现混乱状态的盗贼海狮
魔物のるつぼ	魔物之壶	1500	450	放出与壶容量等同数量的怪物，先制攻击；打碎壶放出的怪物是混乱状态
强化の壷	强化之壶	10000	3000	放入的武器、盾、杖的强度或使用次数每前进一层加1（返回之前阶层无效），金钱则是增10%，最高9999

草／种

日文名称	中文名称	售价	卖价	效果
胃扩张の种	胃扩张之种	1000	300	满腹度最大值+10
胃缩小の种	胃缩小之种	1000	300	满腹度最大值-10
ドラゴン草	龙焰草	800	240	前方一直线龙焰攻击
めぐすり草	眼药草	600	180	可看到透明的怪物和陷阱位置
杂草	杂草	50	15	无特别效果
药草	药草	300	90	HP 回复 25 点；HP 全满时最大值+1；投掷给幽灵系怪物给予 25 点伤害
弟切草	弟切草	600	180	HP 回复 100 点，混乱状态解除；HP 全满时最大值+2；投掷给幽灵系怪物给予 100 点伤害
どく草	毒草	800	240	力量值-1，HP—5
毒消し草	消毒草	300	90	使用后力量值回复；若投掷给おばけ大根系怪物可造成伤害
くねくね草	降级草	800	240	LV-1
不幸の种	不幸之种	1500	450	LV-3
超不幸の种	超不幸之种	10000	3000	HP 和 LV 降为 1
キグニ族の种	奇古尼族之种	5000	1500	30 回合内西林行动不受控制，对敌对同伴无差别攻击；投掷给敌人时他们会攻击同伴
命の草	生命草	1000	300	HP 最大值+3
ちからの草	力量草	800	240	力量值上限增1，力量值未满时回复1点
どく消し草	消毒草	300	90	解毒，回复力量值
无敌草	无敌草	3000	900	20 回合内无敌状态
混乱草	混乱草	1000	300	10 回合内混乱状态
睡眠草	睡眠草	3000	900	5 回合内睡眠状态
复活の草	复活草	5000	1500	自动复活 1 次，放入壶内无效，复活后变成杂草
しあわせ草	幸运草	1500	450	LV+1
天使の种	天使之种	10000	3000	LV+3
物忘れの草	失忆草	4000	1200	所有道具变为未识别状态
消え去り草	隐身草	4000	1200	20 回合内透明状态，敌人与 NPC 无法看到自己

饭团

日文名称	中文名称	售价	卖价	效果
おにぎり	饭团	150	45	满腹度回复 50 点；满腹度全满时最大值+3
大きなおにぎり	大饭团	300	90	满腹度回复 100 点；满腹度全满时最大值+5
巨大なおにぎり	巨大饭团	400	120	满腹度全回复且满腹度最大值+7
くさったおにぎり	腐烂的饭团	50	15	满腹度回复 30 点；随机附加混乱、睡眠、失明、力量值-3、LV—1 等负面效果
特制おにぎり	特制饭团	300	90	满腹度回复 30 点；随机附加 HP 完全回复、力量最大值+1、LV+1、锁定满腹度（永续）、不眠（永续）、毒无效（永续）、可看到迷宫地形且步行时不吵醒休憩中的敌人、识别拾起的道具等正面效果

矢

日文名称	中文名称	售价	卖价	效果
木の矢	木箭	10	3	最普通的箭，杀伤力一般
铁の矢	铁箭	50	15	杀伤力最高的箭
银の矢	银箭	100	30	一直线无限贯通攻击，杀伤力逊于铁箭



文 meteorsyd 编 铭风 美编 澄香

A HAPPY NEW YEAR 2007

光环收录

GBA上的原创作品"《洛克人EXE》系列"可以说是系列少见的既叫好又叫座的游戏。不仅为"《洛克人》系列"所涉及的游戏形式从ACT向RPG领域开拓了一片新的天地，也为喜欢"《洛克人》系列"的玩家带来新的感动。从其在GBA上共发售了6作这一数字上来看，就能知道该系列是多么地受玩家喜爱。当然，这自然也离不开游戏本身的高素质。

时代变迁，随着主机的更新，Capcom也在"《EXE》系列"的基础上，为NDS平台打造了这款全新的游戏——《流星洛克人》。游戏不仅故事大背景继承了"《EXE》系列"，就连战斗和游戏中也能找到一些《EXE》的影子。但在玩过之后又会发现与"《EXE》系列"的不同，不仅在战斗上做了巨大的调整，并且更加注重细节，使得原本就相当完善的战斗部分，变得更加充满乐趣和挑战。全新的时代，全新的故事，全新的洛克人。准备好迎接新的挑战了么？一起去续写友情与冒险的故事吧。

NDS 流星洛克人
流星のロックマン

◆Capcom◆A・RPG◆2006年12月14日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆256M◆4800日元
◆对应任天堂Wi-Fi通信◆推荐玩家年龄：全年龄

基本操作

十字键	移动
A键	确定
B键	取消
X键	系统菜单
Y键	佩带/取下ビジライザー
L键	与战争洛克交谈
R键	在电波点上进入电波世界/从电波世界直接离开
START键	游戏选项/跳过剧情对话
SELECT键	切换上屏所显示的信息内容
触摸屏键	点击登陆电路/菜单选项可以直接点击选择

战斗操作

←/→键	移动
↓键	锁定攻击
A键	确定
B键	取消
Y键	防御
START键	暂停游戏/可选择使用芯片视角是否变化
触摸屏键	可以直接点击选择晶片

同伴联结系统

本作中相当重要的系统，在与朋友达成同伴联结后，不仅能获得同伴给予自己的附加能力，在芯片组中还会出现一张同伴头像的特殊卡，战斗中能够从朋友所设置的6张卡片中随机选取一张使用。而与现实中的玩家进行联结的话更能够使用其他版本的变身能力，并继承其SP战斗时间。如果实在感觉无法速杀SP级的敌人，却又烦恼MEGA芯片威力太小的话，找个厉害的朋友联结或许能得到意外的惊喜。



战斗系统

虽然游戏继承于“《EXE》系列”的战斗模式，但在本质上却有着巨大的变化。战斗时不光是视角变化，更可以说视角变化的最大原因就是为了适应战斗系统的调整。最明显的一点变化就是只能左右移动……是的，你没看错，只能左右移动。初上手时可能非常不习惯，而且会感觉战斗难度很大。但新加入的锁定攻击却一定程度上弥补了不能前后移动所带来的问题，而移动攻击的瞬间更为战斗带来了新的躲避技巧。而其他方面，诸如洛克炮的调整则显得更为人性化，不攻击的时候会自动做蓄力，蓄力完成即可释放更大伤害的攻击，而按住B键更能做连续射击，这些都使得洛克炮的实用度大为提升。



防御

防御在游戏中也是相当重要的能力，由于战斗时只能左右移动。因此当面临复数敌人同时进攻，以及某些大范围的攻击时就必须要依靠防御才能躲避。

锁定攻击

由于本作在战斗中只能左右移动，而敌人却可以在战斗舞台上任意行动，因此剑系等大部分近距离攻击的芯片在普通情况下就显得失去了意义。此时就需要借助锁定攻击。在战斗中随时按方向键“下”，就会对正前方以及左上及右上三条直线上的敌人进行锁定，锁定敌人后使用芯片，电脑就会自动移动到最适合的攻击位置进行攻击。因此如何利用好锁定攻击就成了本作最重要的战斗技巧。



反击

在能量槽蓄续力过程中，在敌人攻击的瞬间用普通芯片击中敌人的话不仅能令敌人暂时麻痹，更可以得到反击奖励，从自己的卡组中随机抽取一张攻击芯片加入手中。因此抓住反击的机会是快速取胜的关键。要注意的是能量槽满了之后即使反击成功也不会得到额外的奖励。

战斗芯片

游戏保留了“《EXE》系列”的战斗芯片，但取消了除此之外近乎所有的设定，就连战斗时卡片的抽取也做了重要的改革。普通状态下，同一列的两张芯片可以同时选择，也可以选择同种类的芯片。白色的芯片可以和任意芯片搭配选择。不过如果仅仅是这样设计的话，战斗势必变成一个漫长的过程，因此游戏还加入了フェイバリット的设计，在调查芯片组的时候按SELECT，可以从卡组中选择任意六张芯片，被选择的6张卡会成为白色芯片。不仅如此，フェイバリット中的六张卡片还会在和你达成同伴联结的朋友那边出现。通过这一点，可以用到其他版本中的所独有的部分芯片。



星之力



在游戏中期剧情获得的能力，可以使用星之力与神兽进行融合，获得更加强大的战斗力。使用星之力必须先在战斗中抽取到对应的芯片，选择后再进入战斗即可进行变身。变身后同一行的芯片也可以同时选择，蓄力攻击的形式也会发生变化。成功反击后更会追加SFB攻击，威力丝毫不逊色于GIGA级别的战斗芯片。例如在木龙版中的SFB攻击是全场地100×3的木属性攻击，秒杀普通敌人丝毫不在话下。变身后并没有时间限制，但是会改变自身的属性，此时如果被相克属性所攻击到的话，便会变回普通形态。

支线任务

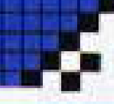
本作依旧保留了《EXE》中的任务系统，不过与以前的任务板不同，这次接任务的方式是要进入别人的终端调查后才能接受的，确认接受后会收到该人物发来的任务说明。支线任务与游戏故事无关，但是在这些任务中往往可以获得许多好的装备和道具。因此时间还是有必要认真进行一番探索的。

通信开始！《流星洛克人》攻略始动

220X年，为了更进一步研究宇宙，实现人类探索未知的愿望，日本国家机关NAXA(宇宙航空研究开发机构)制造了大型宇宙空间站——绊(きずな)。作为搭载了人类梦想的这个空间站，耗费了巨大的人力与财力，并集结了大量的优秀科学家与学者。但出乎所有人意料的是，这个空间站却在某一天因不明原因的与地面失去了联系，并且在宇宙中失去了踪影。虽然NAXA一直在调查此事件，但却始终没有结果，而原本的探索计划也不得不无限期的延迟。就这样，3年的时间过去了……



PHASE 1 划过天际的流星



"自从大吾前辈失踪，已经有3 年时间了啊。"男子说到。

"是啊。时间过得真的是很快。"面前的女子回应着。

"对了，大吾先生的儿子现在应该是五年级学生了吧？"

"但还是和以前一样，总不肯去学校。"

说话间，一个男孩从里屋走了出来，像没有见到客厅里的人一样，径直往门口走去。

"你要去哪？家里来客人了，来打声招呼吧。"女子对他说道。男孩依旧面无表情地走到两人面前。

"这位是NAXA的研究员——天地守先生，曾经是你爸爸的学生哦。"

虽然天地很热情地向男孩闲聊着他可能感兴趣的话题，但男孩只是很简单地应答着。

"向天地先生自我介绍下吧。"妈妈说到。

"星河昴……"

"昴。不错的名字啊！对了，今天来拜访有东西要给你，ビジライザー。这曾经是你爸爸的东西，也许对你有用，相信你会喜欢的。"说着，拿出一副风镜一样的东西。

"爸爸的……"昴接过ビジライザー后想了一会，立刻把它戴了起来。"谢谢！"在说到爸爸的时候，昴的脸上似乎有了一点表情。

"昴，你要去哪？"妈妈问到。

"去后山看星星……"

"这里还有个东西要给你，是你的个人终端。你已经到了能使用的时候了，快启动吧。一定有很多人等着和你联结成同伴呢！"

"反正也没有能和我结成同伴的人，不过那也并不重要……妈妈，我出去了。"昴说完也不顾两人的回答，就直接出门了。

来到镇子右边的楼梯处，遇到了班委员长白金露娜(ルナ)以及助手牛岛冈太、最小院キザマロ三人。白金露娜对于昴长期不来学校提出"整改"要求，不过昴显然不想和他们多说话，应付了几句后独自上山了。

上山后收到了白金露娜的来电，因为昴没来学校，错过了对ブラザー系统的讲解。没办法，只好由"喜欢助人"的委员长来对昴进行现场教学。当看到昴没有一个同伴后，只有自己和昴暂时达成联结进行说明，并让昴输入自己的个人说明和秘密。(随便输入即可)最后还不忘叮咛昴记得来学校。

在后山的平台上，昴一个人对着星空自言自



语，把刚才遇到天地守以及得到ビジライザー的事告诉不知道身在何处的父亲。已经记不清楚这样的情况已经持续了多久，但显然昴已经习惯于这样寄托自己的感情，仿佛父亲就在自己的身边。

"戴上ビジライザー的话，会不会看见某些看不到的东西，也许能看见爸爸……"不过很快，昴就失望了，因为ビジライザー并不能让他看到任何不同的东西。"爸爸，你到底在哪呢？"

但就在昴准备摘下它的时候，突然收到强烈的信号，并且从声音强度判断，什么东西正在逐渐靠近。很快，一道白光闪过，不知道什么东西重重地击中了昴。当昴从地上爬起的时候，惊讶地发现眼前站着不知道是什么生物的奇怪东西。而对方也似乎很惊讶昴能够看得见自己。

"真是奇怪啊，这个星球的人应该看不见电波状态的我才对。"蓝色的奇怪生物说着。

"怪……怪物？难道是梦吗？"昴一紧张，摘下了ビジライザー，却发现刚才的景象消失了。而再次戴上后，发现之前的怪物依旧站在自己的面前。

"原来如此，是那副眼镜的关系，才让你可以看见电波。"

"你……到底是谁？"

"我的名字是ウォーロック，叫我洛克(ロック)就可以了。正如你所见，我的身体是电波构成的，人类的眼睛是无法看见的。但你那副眼镜却可以看见电波世界。知道了吗？星河昴！"

"为什么宇宙人会知道我的名字？"

"那是因为一个地球人。"

"地球人？难道是爸爸？爸爸现在到底在哪？"

交谈中，突然传来巨响，昴转身一看，原来是边上的模型火车从铁轨上移动了下来，挡住了下山的道路。

"啊！火车自己在动！"



“动作还真快啊。不用担心，那不过是FM星上的病毒造成的，不过放任不管的话这个城镇会有麻烦。要想消灭它们也并不难，只要借我的力量，进入电路将它们清除就可以了。”

“镇上的人会有危险……我该怎么做？”昴焦急地问道。

“寻找橙色的电波点，然后进入电波世界就可以遇见它们了。”

昴四处看了一下，发现不远处确实有一个橙色的环行地带。昴立刻站了上去。

“电波变化！星河昴！通信开始！”

当昴睁开眼睛的时候，眼前的一幕再次让其感觉像是在做梦。不仅自己的身体发生了变化，平时的城市现在也在自己的脚下，仿佛自己已经飞了起来。在洛克的解释下，昴才知道自己已经进入了电波世界。现在不是惊讶的时候，让模型火车恢复正常才最重要。沿着电波道路往右下方前进，来到离模型火车最近的地方，发现模型火车的烟囱部分同样有橙色的电波点，洛克会告诉昴如何进入其电路。



CHECKPOINT

本作进入电路的方式比较特别，首先要进入电波世界，然后会发现所有可以登陆入的电路上方都有一个橙色的电波点。只要点击即可进入电路，不过并不是在可见范围内点击就可以进入的，必须在某个特定的位置接近该点后，会发现其在闪光，这时点击它就才能进入电路了。但也有很多可以进入的电路需要在现实世界调查后才会出现电波点。好好探索一下吧。

一进入其中，果然发现3个不同于普通电波程序的奇怪程序，这应该就是洛克所说的病毒了吧。虽然是第一次战斗，但在洛克详细的指导下，很轻松的就消灭了所有的敌人。

CHECKPOINT

战斗教学。洛克会教授玩家今作的战斗芯片选择规则与反击系统，无论有没有玩过GBA上的“《EXE》系列”，都有必要好好熟悉一下新的战斗系统。

解决了病毒后，模型火车恢复了正常。洛克希望以后能够与昴一起行动，作为交换条件，可以向昴提供自己所知道的情报，并帮助昴寻找其父亲。可能昴感觉到洛克的力量可以保护大家，也可能昴并没有其他的选择，总之，昴答应了洛克的要求，同意让洛克呆在自己的终端中与自己一起行动。

PHASE 2 我的名字是“洛克人”

次日清晨，昴依然没有去学校的意思，不顾及时间依旧睡着懒觉，直到妈妈来叫他才不情愿地起床。虽然昴不想去学校，但洛克似乎很想上街去收集情报，面对无动于衷的昴，洛克拖着昴佩带着终端的手，硬是把他拖下了楼梯。见没办法拒绝的样子，昴只有带着洛克上街。在镇上和所有的路人对话(共5个人)后，昴有点不耐烦了。但洛克让昴进入别人的终端中再进行一次调查。从镇上商店边上的电波点进入电波时间后，在下屏中点击路人头上的状态方框，就能查看到别人所配备的フェイバリット和个人说明。

从电波世界再次调查之前的5个人后，洛克才告诉昴，它是感觉到有其他的FM星人存在才对别人的终端进行调查。因为它们也能像自己这样寄存在终端中，与人类在电波世界进行融合，并从某种程度上控制人类的行动，如果有人类被它们利用的话会很危险。说话间，洛克突然感觉到了FM星人的信号，并让昴进入镇上的一些电路进行调查。

在街道左上角一辆黄色车辆的电路中，果然找到一个FM星人，通过战斗，敌人从电波世界离开了。看来果然已经有其他的FM星人来到地球，并且很可能已经有相当数量在与人类共同行动。

完成调查后，离开电波世界回家。在家门口又遇到了以露娜为首的三人组，内容无非又是询问昴为什么不去学校的事情，露娜还让块头最大的冈太来对昴进行威慑。不过洛克却似乎受不了他们这样的罗嗦，要给冈太一个下马威。尽管昴极力反对，但洛克还是控制昴的左手，把冈太一拳打倒在地……看到这一幕的露娜和最小院一时语塞，而昴也不知所措，只有一边道歉，一边冲

进屋子。

后山上，露娜对冈太竟然被昴打倒，徒有一个巨大的外表感到非常气愤，认为他不配做自己的助手，并要和他取消同伴联结。说完便带着最小院离开了，把冈太一个人留在了后山上。冈太虽然不能接受露娜对自己的评价以及刚才的做法，但也只有承认自己的无能。这时一个奇怪的笑声在冈太的耳边响起，伴随着眼前一阵白光，一个红色的奇怪生物出现在了自己的面前。

"我是来自FM星球的宇宙人，我的名字叫做オックス。冈太啊，想要获得更加强大的力量吗？嘿嘿嘿。"

另一方面，回到家中的昴在批评了洛克的行为后，早早上床休息了。（调查自己房间中的床即可。）

3天后，昴在看电视新闻时听到了镇上发生的爆炸事故。在同洛克进行商量后，觉得很有可能与FM星人有联系，因此有必要进行一些调查。在来到后山上的平台时，又遇到了同样前来巡查的露娜等人，只是这次不见冈太的踪影。看到一人待在高台上的昴，露娜开始怀疑是不是昴搞出了最近的事故。在一番解释下，露娜才勉强相信与昴无关。

"这个镇上的安全由我来保护。"露娜说完，继续巡查去了。

等到昴下山的时候，一辆车驶来，并在自己的面前停下，从车上下来的又是露娜等人。看到冈太也在，昴为几天前的事向他道歉……

在昴离开后，三人也准备结束巡查回家，但此时冈太却被オックス控制，失去了意识，并被迫与之结合成了电波形态，进入了货车的电路，控制其向准备回家的昴飞驶而去。看到露娜等人的车向自己径直冲来，昴一时不知所措，被追着绕街道跑了好多个圈。在向露娜问清了情况，才知道冈太的异常举动。在与洛克商量后，昴准备进入货车的电路。但是来到电波世界后，却因为车子的移动速度太快无法登陆。有什么办法可以让它停下来呢？昴想到之前镇子上停着的黄色车辆，进入之前打倒FM星人的地方，消灭病毒后启动车辆，把它开到路口，挡住露娜等人货车的去路，才终于让它停了下来。

进入货车的电路，发现这里的道路大部分被电子锁所挡住。必须先找到对应的程序才能打开它们。路上有不少道具，而且道路并不复杂，因此最好全部收集到。

CHECKPOINT

这里的电路中有不少红牛，骑上去后，要在下屏出现提示时点击出现的图案，否则会算作失误，失误三次就会从牛背上被甩下来，回到该段电路的起点，并损失10HP。要注意的是，二区电路中还有不少红牛要操作两次。

来到二区，发现露娜和最小院也被困在这里，被控制的冈太仍在疯狂的控制车辆，无论露娜怎么劝说都没有效果。此时，オックス出现在两人面前，几句话后，竟然对两人出手进行攻击。在从洛克那确认了对方就是FM星人后，事不宜迟，必须尽快拯救露娜等人。

在这里，要先一路骑牛，拿到4个开门的数据后，从左上方的传送点回到入口附近，就能打开下层的门了。一路到头就能看到オックス了。交谈中，得知将不止它一个FM星人来到地球。多说无益，还是先消灭它吧。

CHECKPOINT

敌人的攻击基本为直线，很容易躲避。即使不躲避，用战斗芯片破坏它的出招也是很好的办法。敌人还有一招后排喷射火焰的招数，如果不能破坏其出招的话就只有使用防御才能躲避攻击。



战斗胜利后，终于把オックス从冈太的身上赶了出去。不过オックス消失时所提到的某个东西引起了昴的注意，但洛克却搪塞了昴的问题。

被救的3人安全了，露娜第一个恢复了意识，看到站在自己面前的人，露娜并没有认出那就是昴。

"你是……救了我们的人么？你是谁？"露娜问道。

"我……"昴犹豫了一下。"我的名字叫洛克人。"

PHASE 3 研究所内的暴动

几天后，昴正在后山的平台上看着天空。突然间，一个长着翅膀的人摇摇晃晃地向自己这边飞了过来。不过很快就从空中掉了下来，落在空地上。昴想上去看个究竟，不过洛克提醒昴要小心，对方可能是FM星人。对于对方所背的飞行机械，洛克非常想调查个究竟。但却被对方所阻止。既然如此，那也没办法。

回到镇上，突然收到求助信号。不过昴并不想理会，但在洛克的强拉硬拽下，还是不得不答应去看个究竟。

CHECKPOINT

在收到求助信号后，画面左上角会出现"HELP"字样，表示有人需要帮助。HELP字样的反应越强，表示需要帮助的人距离自己越近。

在镇子左上方发现有两个孩子的球挂在树上拿不下来，交谈中昴想到了刚才那个能"飞"的男人，于是答应帮忙把球取下来。回去找刚才的"飞人"，但却被严厉地拒绝了，言语中似乎给人一种奇怪的感觉。没办法，既然不肯帮忙，就只有去找别人了。

在镇上找到一个有模型直升机的男人，也许可以帮忙把球取下来，没想到他却开出1000000Z的租借费……不过还好是开玩笑。作为租借条件他希望昴能够去自动贩卖机买一罐果汁给他。来到商店边上的自动贩卖机前投下硬币，却遇到吃币……这时洛克说可能机器感染了病毒，于是电波化进入后果然在里面发现了病毒。消灭后再次回到贩卖机前，这次终于得到了果汁。回去找那个男人，把果汁交给他后他也把模型给了昴。回去找小孩交谈后就可以控制直升机把球撞下来了。还得到了HP+10的谢礼，果然是好人有好报啊。

CHECKPOINT

控制直升机的小游戏很简单，只要在下屏幕点四个方向钮就能移动飞机，碰到球就能完成任务。

准备回家时，突然听到身后传来一个熟悉的声音。往回一看，原来是之前来过家中的天地守，正在调查前几天被FM星人控制的那个辆货车。上前交谈时，发现刚才那个在空中飞行的奇怪男人也走了过来。天地向昴介绍，那个男子是自己在NAXA的同事，名叫宇田海。天地向昴发出邀请，希望他明天能够去自己的研究所参观。反



正昴也不想去学校，考虑了一下便答应了。只是这一切被躲在一旁的最小院给听到了。对话后回家早点休息吧。

另一方面，在天地的研究所中，宇田海在自己的实验室中对着屏幕自言自语。此时一个奇怪的生物出现在他的面前——自称是来自FM行星的キグナス。尽管宇田海不知道对方的来历，却仍在交谈中向其吐诉了自己的过去……那个被人所孤立的自己，那段被人所遗忘的日子……

第二天一早起床后，想到了和天地的约定。于是立刻赶往学校门口的车站，调查站牌后，发现巴士正要进站。不过昴上车离开这一幕却被露娜等人抓个正着……

昴一下车就看到天地正在等自己，不过没交谈几句，又一辆巴士开了过来。正当两人奇怪的时候，露娜三人从车上走了下来。露娜一把推开，与天地打起了招呼，自称是昴的朋友，想一起前来参观。进入研究所，天地刚准备向大家介绍这里，看到正在一旁站着的宇田海，于是再次向大家介绍了他。

自由活动后，与天地对话，得到边上博览馆的参观券，进入里面与所有人交谈，并且调查各个展览物和其面前的介绍铭牌。里面的房间还暂时无法进入。完成后再与天地对话，得到电梯的通行证。从左边进入电梯，一路来到天地的研究室。不过在大家参观这里的时候，宇田海却神秘地躲在房间的一角说着什么，并且很快从后门离开了……

参观完实验室后，天地准备再带一行去人去参观模拟宇宙。回到之前的博览馆，与里面房间边上柜台里的人对话，得到宇宙服后，在天地的带领下，大家进入了模拟宇宙空间的无重力房间。

先和房间中的所有人对话，之后女导游会

向大家介绍这里所制作的一些宇宙天体。在观摩了地球、土星、流星雨等设施后，大家惊讶地发现宇田海出现在中央控制机械的顶上，而他竟然没有穿宇宙服就进入了这里。正当所有人想劝说其离开的时候，宇田海的身体发生了变化，如同之前冈太被FM星人控制一般。洛克见状，让昴立刻转身。此时，宇田海旋转了起来，所有注视着其旋转的人也不由自主地在无重力空间中四处旋转漂移……之后，宇田海便进入了中央控制器的电路中。

在洛克的指挥下逃过一劫的昴，向洛克询问着解决危机的办法。而当前惟一可以做的只有追踪宇田海进入中央机械。但昴四处观望了一下，却发现这个房间里没有电波点，只有去隔壁的展览馆。但来到左上方地球状的入口时却发现门被锁住了。与在一边旋转着的女导游对话，从她身上找了开门的钥匙。但光使用钥匙却仍无法开门，需要输入密码。根据程序的提示，在输入密码"8"之后终于打开了入口的大门。

从博览馆的电波点进入电波世界，发现通往模拟宇宙房间的电波道路太弱无法通行。洛克说也许启动下方的机械会有用。抱着试一试的想法，昴进入了仪器的电路，在消灭里面的程序后强行启动了仪器。一条道路果然出现在了昴的面前。沿路走到底，进入中央控制机械的电路。

一进入这里，就发现通往两区的道路被行星给挡住了，只有往左侧前进。当来到一片灰色的区域时，天上突然出现了许多的小天鹅向下砸星星。无奈攻击不到它们，只有躲避着前进。再往前走，发现平台上有导弹可以使用，正好能用来攻击天上的敌人。在下屏点住导弹往上划就能发射。成功消灭掉这里的两个敌人后，通往两区的道路就会打开。之后如法炮制，2区有3个导弹，3区则有4个。完成后就能遇到与キグナス融合了的宇田海。



CHECKPOINT

敌人的攻击速度很慢，基本也属于直线攻击，尽管移动速度比起之前的BOSS有所增加，但仍然不算强敌，很容易抓住攻击瞬间进行反击，因此很快就能取胜。

胜利后，大家终于恢复了正常，不过宇田海仍然没有放弃。好在天地守用自己的行动和话语打动了宇田海，伴随着他排除了心中的苦闷，附在其身上的キグナス也随即不见了踪影……

几个小时后，宇田海终于醒了过来，所幸没有大碍。而昴一行人也差不多到了结束参观的时候了，尽管发生了一些事情，但却是一个值得让人难忘的回忆。

PHASE 4 献给母亲的歌

又过了几天，当昴起床的时候，却发现洛克不在自己的终端，而且屋子里也找不到洛克的踪影。正在这时，门铃响了起来。走到玄关，谁知一开门就有一个神色慌张的大叔冲了进来。昴见状大喊强盗……这一喊反而让大叔紧张了起来，连忙向昴解释。原来他的名字叫五田ヘイジ，是一名警察，来这里的目的是为了调查近来连续发生的奇怪事件。而昴的家里却有着一股异常强烈的奇怪电波，因此才进入房里来调查。

"难道他说的是洛克？"说到电波，让昴突然想到了洛克，因此在面对对方的提问时，昴只有一一否认。没有找到线索的警察只有先暂时离开了。（镇上的BIGWAVE商店终于开张了，有足够钱的话不妨去采购下东西，在这里还能买到一张GIGA芯片。）

担心洛克去向的昴，一路找到后山。但呼喊了几次依旧没有应答。不过在后山的平台上，却遇到了一个弹着吉他的女孩。女孩所弹奏的优美旋律让昴一时忘记了自己来这里的目的，站在女孩面前听着她弹奏。女孩注意到了昴，停止了演奏，昴这时才回过神来，连忙称赞女孩的音乐。女孩告诉昴，那是自己为妈妈做的歌。两人闲聊了几句后，女孩便下山了。

这时，洛克的声音再次在昴的耳边响起。原来它为了调查其他的FM星人，所以自己一个人离开了一会。下山后，昴又看到刚才的警察正在不远处搜索信号，便连忙躲了起来。只见其走到自己身边停了下来，嘴里一边说着强烈的电波反应，但又奇怪周围没有任何特别的东西，只有继续调查。这时昴把之前的事情告诉洛克，洛克建议有必要调查一下他的个人终端。进入电波世界后，在商店边上的自动贩卖机旁找到了他，刚准

备进入其终端，没想到他却察觉到了异常的电波，打开了电波反射装置，想要强行进入的昴被反弹了回来。洛克又建议想办法让他“睡”一觉，这样就能有机会进入他的终端了。

离开电波世界，在后山上找到一个投球机，不过却无法启动。与商店前的小孩对话，得知那个投球机是他的，但却不肯告诉昴启动它的方法。进入其终端调查他的个人说明，发现他把启动投球机的装置放在了后山的椅子下面。回后山调查椅子，找到启动装置，把它放入投球机后再进入其电路，战斗后就能启动它了。

这时洛克去接近警察，引诱它来到后山上，在他靠近投球机后昴启动了投球机，一发把警察给打倒在地。（启动投球机后还要点一下屏的图标。）这回终于能够进入其终端了，在里面不仅发现了大量的调查数据，更记录着昴的名字。这时洛克强烈要求破坏其终端中的所有数据，虽然昴不同意，但还是被硬拖着完成了操作。醒来的警察发现终端中的数据全部消失，只有无奈的离开了。完成后就回家休息吧。

第二天，一大早又听到门铃声，走到玄关开门，这次是一个穿着西装的男人匆匆跑了进来，大喊美空的名字。交谈后得知他是美空的经济人，演唱会即将开始，如果再不找到美空的话演唱会就要完了。在这里没有发现美空后，他又匆匆赶去学校寻找了。

来到街上，收到了求助信号。在后山调查模型火车，原来发出求助信号的就是昨天遇到的弹吉他的女孩。而她正是之前的男人所在寻找的明星——响美空。昴把经纪人正在找她的事情转告了美空，但她却要求昴把自己藏起来，因为她不想自己的歌被人用来赚钱，但她的经纪人眼中却只有钱。说话间，经纪人呼喊美空的声音传了过来，两人连忙藏到火车后面。等到经纪人走后，昴决定暂时把美空带去天地的研究所。

在研究室内与天地对话，把事情的经过告诉他，他答应让美空暂时留在研究所内。

不过当昴正准备离开的时候整个研究所却突然停电了，在调查了电波后，洛克告诉昴，那是病毒所导致的，必须去电波世界把全部5个电磁场破坏掉才能恢复这里的电力。

去展览馆里登陆电波世界，在模拟宇宙和展览馆电波中各找到一个电磁场，还有三个在天地研究室内的电波里。调查电磁场后会发生与病毒的战斗，胜利后就能消灭它们。

CHECKPOINT

在大厅的电波中能够遇到一个螃蟹状的FM星人キャンサーバブル，上前对话可以选择是否与其对战。胜利的话可以得到其MEGA芯片。战斗难度不大，但其芯片却很好用，因此值得一试。以后它会一直在这边，随着剧情推进再来，会遇到更高级别的。并得到更强力的芯片。

研究所恢复电力后，回研究室与美空对话，她说想和昴聊天，希望昴能去屋顶等她。从研究室的后门出去，来到屋顶，美空也随即跟了上来。也许美空很感谢昴的帮助，把自己的烦恼对昴都说了出来，以及最重要的人——过世的母亲。不过正当两人谈着的时候传来了天地的声音，随即美空的经纪人出现了屋顶上，企图强行把美空带走，昴还想阻止，但一个孩子怎么可能拦得住大人，被一把打倒在地上。也许是不想再给昴添麻烦，美空竟然自愿和经纪人离开了。从地上起身的昴没有多说什么，也不顾天地的关心，径直回家了。

和经纪人离开的美空在车上再次和经纪人发生争执，从车上跑回了研究所。但没跑多远却发现自己跑进了死路，而经纪人则在身后紧追不舍。这时，一个声音在美空的耳边响起，顺着声音的方向望去，一个奇怪的生物正在不远处对自己说话。面对即将要抓住自己的经纪人，美空毫不犹豫地选择了借助身后FM星人的力量。一阵闪光，美空变成了电波体，并一击打倒了经纪人后离去……

在家门口，昴遇到了最小院和冈太。昨天的警察也再次追着电波赶来，但还没说几句话，伴随着一阵响声，便倒在了地上。紧接着，最小院和冈太也应声倒下。感觉事情不妙的昴，立刻戴上ビジライザー，发现了正在不远处进行攻击的人。让他感到吃惊的是，眼前的人竟然是美空。但更让他意外的是，美空竟然毫不留情地攻击自己。由于能看到电波，昴躲开了美空的音波攻击。见打不中昴，美空便去继续攻击其他路人。

立刻进入电波世界追踪美空，一路上遇到



多次大量音波的攻击，但都被昴一一挡下。一路追踪美空来到后山电波区域的尽头，无路可走的美空用手中的吉他制作出一个巨大的音符，乘坐着飞走了。

CHECKPOINT

与躲避音波的攻击时，需要点击下屏中四个方向的按扭，击打对应方向飞来的音波。其实在这里大可在下屏顺着4个方向画圈，这样无论同时飞来的音波有多少都能轻松应付了。

“洛克。我们能用什么办法飞行吗？”昴焦急地问到。

“我可以！但在洛克人的状态下做不到。”洛克认真地回答。

“……”看着美空往天地研究所的方向飞去，无奈之下，昴只有选择坐巴士去追……

来到了研究所却发现大门被锁住了，从边上的电波点进入电波世界。终于在不远处再次追上了美空。对于依旧执迷不悟的美空，昴只有选择战斗。

CHECKPOINT

美空的实力比起前几个BOSS来有明显提高，攻击速度和伤害都比较高。不过仍然以直线攻击居多，也有后方全部攻击的招术，中招的话还会造成异常状态，要及时防御。

胜利后，昴对美空说出了母亲对自己的照顾，以及对她的感谢。在昴的劝说下，美空终于恢复了正常的心态，并决定放弃继续当歌星……

后山上，美空的演唱会上如期的举行了，台下观众把平时空荡荡的后山挤得水泄不通，而美空也用自己的歌声表达了感谢。在最后，美空向所有的歌迷说出了自己打算引退歌坛的决定。

演唱会后，美空和昴达成了同伴联结，以后就能选择美空与自己联结了。（与美空联结后增加的能力是提升30HP，战斗开始拥有防护罩，并且受到重创时最少剩余1HP，好好利用吧。）

在美空离开后，昴一直佩带在身上，爸爸所给的星型挂链突然出现了反应，但很快便消失了……

PHASE 5 重返学院

又过了数日，昴在起床时又发现自己的挂链有了反应，有了一探究竟，昴决定去找天地。不过起床后却不见妈妈，一段时间后，妈妈才从外面回来。原来妈妈是为了昴上学的事情刚从学校回来。不过昴还是没有去学校上学的打算。

来到车站准备去研究所，却又遇到了露娜三人。昴在三人的陪同下来到三年不曾进入的学校大楼，心中不知是喜悦还是感伤的心情更多一些。不过遇到的一个奇怪老师倒是让昴觉得有点不习惯。来到右边的体育馆，到领操台上，发现这里布置了不少的背景：卡车、坏掉的邮箱、以及地上看起来类似戏服的道具…一切都让昴觉得似曾相识。露娜这时也跑上了舞台，自己想策划一出话剧，而话剧的名字则叫做“洛克人VS牛男”……原来露娜一直没有忘记之前被洛克人所救的事，现在更想通过话剧的形式来感谢拯救过自己的英雄。

谈话中，突然一声巨响，昴在洛克的提醒下才注意到一只吊灯正向自己砸来，所幸及时躲开才幸免遇难。昴戴上ビジライザー，发现一个原来FM星人正在电波世界中捣鬼。从体育馆中的电波点进入电波世界，发现敌人正向另一侧走去，立刻追上去。再次遇到之前的敌人后，一场战斗在所难免，但敌人却突然爆发出异常强大的能量，使得昴在战斗中所有的攻击都无法产生作用，而因此只有被攻击的份，当最后被敌人紧紧抓住的时候，昴渐渐地失去了意识……

当昴醒来的时候，发现自己正躺在学校的地板上，不过身上的疼痛却提醒昴刚才的那一幕绝不是梦。但是观察电波世界时却发现刚才的敌人已经不见了踪影。不远处正站着一个学生眺望窗外的景色，看到昴后走了上去。并自我介绍，名字是双叶ツカサ，尽管昴对他没有印象，但他却清楚地知道昴的名字，并说自己是同班同学。在

双离开后，昴想了ルナ还在等自己，回到体育馆，与她对话后就可以离开了。

坐巴士去找天地研究挂链的事。在天地的研究室里与其对话，在对挂链进行一番研究之后，天地认为这个挂链很可能是一个通信器，并且能够起到某种同伴联结程序的作用。

昴来到研究所的屋顶上，想着天地刚才的话。如果自己的挂链真的是通信器的话，那最近频繁的发光是不是代表有人在和自己联系呢？这时，挂链再次发出了光芒，并且越来越强烈，整个大楼也开始摇晃了起来。闪光过后，在昴的面前出现了3个巨大的身影。和在自己梦中出现的影子一模一样。但对方却告诉昴这不是梦，而是现实。这时洛克从对方也是电波形态这一点上想到他们是AM星人……（太好了，调频和中波都到齐了，可以开播无线电了。-_-！）他们3个是行星的管理者，因为在地球上即将发生巨大的危机，而前来寻找能够托付力量的人，授予其“星之力”来阻止可能出现的危险。

但要获得星之力，必须先通过他们的试练。首先要和研究所外的电波世界中5个金色的程序战斗，获得5个星之碎片。当全部得到后，去左上方的平台，再与神兽进行战斗。

CHECKPOINT

根据版本不同，这里所要挑战的神兽也不同，不过难度都不是很大。

胜利后，终于得到了神兽的肯定，被授予了“星之力”。但获得新力量的昴却感觉不到丝毫变化。而神兽的解释是昴还不能完全掌握“星之力”……不管怎么说，也不像是做梦的样子，完成后就回家休息吧。

晚上，昴梦见了妈妈、美空、同学很多人，想到了他们说的话。在考虑良久后，昴决定去学校上学。



第二天来到学校，在校门口先和露娜打招呼。然后从校舍左边坐电梯到两楼，进入5-A班级。在老师的介绍之后，昴终于又回到了阔别多年的课堂，并被安排坐在双叶的边上。课后，与所有人对话，并从露娜那得到备用的战斗卡组。之后在露娜的带领下，全班前往体育馆排练话剧——“洛克人VS牛男”。而昴最后被安排的角色是路边的一棵树……

在昴回家休息后，学校里出现了FM星人，而这次被利用的人是老师。

次日，当昴来到班级准备上第一堂课时发生了奇怪的事情，在老师说了奇怪的话后，全班的人开始不自主地疯狂学习电脑上的内容。而老师更是在大家的面前变化成了电波形态，在加大了电波强度后离开了教室。在洛克的帮助，昴把自己从座位上“打”了下来，才摆托了控制。不过让昴意外的是，此时双叶竟然也能够摆脱电波的控制……事不宜迟，先帮助大家要紧。来到2楼右侧的控制室，发现与FM星人结合后的老师正在这里，在看到昴后，它立刻进入了学院电脑之中。没办法，只有跟着进去了。

回到教室，从那里的电波点进入电波世界，但没走几步却又遇到了之前令自己遭遇惨败的敌人。昴担心地不敢战斗，一个失手再次被敌人钻了空子。危险之际，昴听到了露娜和大家求救的声音，强烈的帮助他人的愿望使得昴所获得的星之力得以爆发，终于打败了强敌。而星之力，也终于成为了昴可以控制的力量。

沿着电波进入学校电脑。不愧是学校的电脑，就连在电路中也要回答问题。在这里通往下一个区域的道路同样被封锁着，需要破坏所有的问题机械才能继续前进。在接近它们的途中会不断遭遇它们放出的问题，其中有简单的数学题，也有文字题。无论回答对错，只有回答之后才能继续前进，但答错的话会扣10HP。全部破坏后调查电子栅栏就能通过。在一区和二区分各有3个问题机械，而三区则有4个。全部消灭后来到了老师所变化的敌人面前。

CHECKPOINT

敌人HP较多，而且不会出现受伤硬直，因此攻击时要考虑时机，以免受到反击。虽然只有3招攻击方式，但大多需要靠防御才能躲避。只顾攻击的话可能会有比较大的危险。敌人的属性会不断变化，其身体周围光环的颜色就代表了它目前的属性，红色为火，蓝色为水。



被打败的老师，不过在听到了学生关心自己的声音后，终于摆脱了FM星人的控制，恢复了原来的样子。而在大家的帮助下，工作也最终得以保留了下来。

另一方面，露娜的舞台剧最终决定让昴来扮演洛克人，并在公演时吸引了大量的学生前来观看。在轮到昴上台的时候，露娜诧异地发现跑上舞台的竟然是曾经出现在自己面前的真正的洛克人。但还没来得及说话，灯光突然熄灭了。当最小院再次打开灯的时候，舞台上站着的只是穿着戏服的昴而已。究竟刚才是露娜的幻觉还是昴的恶作剧呢？

PHASE 6 女友大作战？

今天上学的时间，露娜三人组竟然来叫昴一同去学校。看到有朋友帮助，昴的妈妈也按捺不住脸上的喜悦。来到自己的教室，和所有同学打声招呼后，开始上课。

课后昴得知老师在找自己，于是前往2楼右边的控制室，在那里，竟然看到了五田警察。而更让昴感到意外的是，他已经把目标锁定在昴的身上。认为昴肯定与强烈的电波信号有联系，甚至可能与最近的事故有关。好在有老师的帮助，昴才得以在口头上蒙混过关。

离开控制室后赶紧会教室，与露娜交谈几句后，最小院和冈太也走进了教室，不过样子非常奇怪，不仅不答理露娜的话，更要对她进行攻击。昴立刻上前帮助，这时才发现眼前的人并不是最小院和冈太，而是两个电波生命体。正在操纵他们的，又是FM星人。一路带着露娜逃跑，没想到来到校门口，发现这里也已经被敌人盯上了。想坐电梯回2楼，却发现有敌人在电梯中，不得已只有跑进1-B的教室。昴为了对付指挥这一切的FM星人，决定一个人离开一会。于是让露娜一个人呆在教室中不要乱跑。

从1楼右边的电波点进入电波世界，上楼来到5-A教室中的电波段，走到刚才看到FM星人的地方发生剧情，发现人已经不见。此时洛克感觉不妙，一个人待着的露娜很可能有危险。于是昴马上回到1-B教室的电波，果然露娜已经落入了敌人的手中。而刚才的FM星人也出现了。由于露娜被它威胁着，昴不敢贸然出手，只有忍受着被其攻击。关键时刻，美空及时出现，帮助昴解决了难题。没有了人质，敌人怎么会是昴的对手呢？几轮进攻消灭下来就把敌人消灭了。

美空和昴一起送露娜回家，不过看到她就要醒了，美空先离开了。看到站在床边的昴，露娜虽然还是很要面子，感谢洛克人对自己的帮助，但还是第一次对昴说了声谢谢。

昴回到家门口，发现美空正等在那里，和她对话，原来她想明天约昴去逛街……在约好时间后，就可以回家休息了。

第二天一早，露娜无意间听到爸爸和妈妈在商量自己转学的事情。无法接受的露娜想找最小院和冈太商量对策，却不料两人都有事在忙。想一个人出去走走，却不知道为什么在昴的家门口停下了脚步。不过在听到昴准备出门的声音后，露娜还是躲到了一边，没有让昴看到。但是却还是忍不住好奇，跟着昴来到了和美空约会的地方……不过当看到昴和等在上方雕塑前的美空汇合之后，心里似乎有点不太高兴。

进入百货商店，和正在看衣服的美空说话，陪同她一起看店里卖的衣服的手提包。实在是佩服女孩子，对于看过不下数百次的东西，每次看还都能保持新鲜感。这时大楼里的广播响了起来，介绍两楼的动植物馆。听到广播的美空说要先去那看看，昴只有答应。从后面的电梯来到两楼，先调查动植物馆边上的自动售票机，购买门票。然后进入，在这里和所有的人对话，并调查所有介绍蛇的红色铭牌后发生剧情。露娜看不下去昴和美空两人一起开心的样子，刚准备离开，却碰到了同样来游玩的父母，一时不知道该怎么办。而昴和美空也走了过来，大家碰了个正着。不过露娜的父母明显对昴没什么好感，认为就是

这样的人才使得女儿受伤，所以转学是必须要做的。但露娜却父母表示了反感，顶撞了几句后，头也不回地跑了出去。当昴追出去的时候，发现FM星人正在引诱露娜和自己结合。虽然昴极力劝说，但对父母失望了的露娜毫不犹豫地选择接受FM星人，并在融合后进入了动植物馆。但当昴也准备追进去的时候，却发现门无法打开。从门外的电波点进入电波世界，沿着电波一路进入动植物馆内部，并从里面的电波点回到现实世界。

来到之前和美空看机械大蛇的地方，发现露

CHECKPOINT

这里的电波看起来没有道路可以走，但其实路上的一些红黄相间的传送点是可以点击的。只要在可见范围内点击的话就能传送到那里，因此寻找对面电波上的此种传送点就能来到动植物馆的通信点前。



娜正在攻击自己的父母，从她的话来看，应该是已经没有自己的意识了。昴和美空想要阻止敌人，却没料到遭到其偷袭，美空为了保护昴为毒蛇咬伤，倒在地上不醒人事。敌人召唤更多的蛇出现，昴只有先行离开，寻找对付蛇的办法。

与边上的老人对话，得知蛇是怕冷的动物，可以靠降低温度来对付它们。而大楼里的工程师那有空调程序。回到电波世界，从动植物馆外另一个建筑物上的通信点进入可以来到一楼。一路往右下方，从那里的电波点回到现实世界，发现自己正站在南极的布景上，从躲在冰屋里的工程师那里得到了空调程序。回去救美空，启动程序后选择释放冷气，这样所有的蛇就失去攻击性了。见到所有的蛇都被昴解决，敌人立刻躲进了身后巨大机械蟒蛇的电路中。为了解救露娜的父母，也为了帮助露娜摆脱FM星人的控制。洛克也立刻进入电波世界，登陆机械蟒蛇的电路。

在这里会发现一些倒在地上的程序，调查后发现它们中毒了，需要找来解毒剂才行。(汗……程序也会中蛇毒？)

在3区，解救完所有的程序后终于来到了露娜

CHECKPOINT

这个电路的要点，就是寻找解毒剂来恢复电子门前的程序，成功的话就能打开其身后的门。不过在得到解毒剂后，返回途中会从草丛中出现电子蟒蛇，追赶带有解毒剂的昴，被碰到的话昴也会中毒，会不断减少HP。在帮程序解毒后自己也可以得到解毒。

的面前。对于一直妨碍自己的昴，露娜也不再客气了。一场战斗即将开始。不过，已经身经百战的昴，加上有星之力的帮助，敌人再强也只是时间问题，最终被昴所击败，占据露娜身体的FM星人还想呼叫同伴帮助，却不料遭到同伴的攻击……

不久后，露娜和其父母恢复了意识，虽然两个大人把刚才的一幕当成是场梦，但也终于相互理解和赞同露娜了。而最好的一点，就是露娜不用再担心转学了。

PHASE 7 重要的人

深夜，原本寂静的街头却传来响亮的击打声。一个外表酷似双叶的少年把一个大人打倒在地，随即消失在夜色之中……

下课后，昴正准备回家，在校门口遇到了露娜。两人谈话中，昴突然接到神秘电话，让他立刻赶到商业街去。虽然昴不知道是谁打来的，但对方却知道昴就是洛克人。看来肯定又是FM星人在做乱，所以昴立刻告别了露娜，赶往商业街。一到商业街，没走几步就发现有两个人的举止非常奇怪。昴戴上ビジライザ-后发现两人的身上都有着奇怪的电波。于是进入电波世界，登陆他们的终端，好不容易清除了一个人身上的电波，不料却有更多的人被电波所控制。一个一个解决肯定是不行，只有寻找电波可能的来源。进入右边的一个电路，消灭里面的FM星人后终于使所有人都恢复了正常。之后再次接到神秘人的电话，并且自称为“光”！

昴刚准备离开时发现双叶向自己走来，两人似乎很投机，谈了很久。之后双叶还介绍昴一同去别处的公园。从车站坐车，前往新的目的地。下车后进入右边的公园，在花圃中，两人继续愉快地聊着。不过当聊到双叶的父母时，双叶



有点停顿，说想带昴去一个地方。

出公园后往左边走，来到一个垃圾处理场，在双叶的带领下来到里面一处空地。而这里正是双叶10年前被人所发现的地方……昴见自己勾起了双叶不好的回忆，在安慰了几句后，决定换个地方。不过在走到处理场入口时却发现大量机器人向自己冲来，并把自己包围了起来。而双叶更是突然不见了踪影。好在边上有电波点，昴立刻进入电波世界，寻找这一切的源头。

进入右边的厂房电路，在里面发现了几个FM星人，消灭后使处理场的机器人恢复了正常。当昴再次回到处理场的时候，双叶也再次出现……当昴准备坐车回家的时候，向双叶提出了能否联结成同伴时，双叶说自己有个秘密不能告诉别人，希望昴能给他一天的考虑时间。昴答应了。

不过在昴离开之后，双叶的意识开始发生变化。原来在双叶的体内有着两重人格，善良的人格就是昴所见到的双叶宫，而邪恶的那一面叫做双叶光……

第二天一早，昴接到双叶的来电，表示答应与他进行联结。并约定在商店街的雕塑前见。不过两人见面后没说几句，双叶的意识开始被邪恶的部分所侵占。尽管在昴的帮助下，宫的意识并没有完全消失，但突然出现的FM星人，却与进行双叶融合。而双叶的两重人格，分成了独立的两个部分。在释放了大量的能够控制人情绪的正负电波后两人向空中飞去。昴一路追踪到垃圾处理场，想向深处前进时，却发现道路被铲土车所挡住。去这里的工作人员对话，得知控制车辆的程序不见了……在其周围一番调查，发现程序就在他面前不远的地方。回到铲土车那，在下屏控制铲土车的移动，终于把道路让了出来。不过没走多久，突然塌落的轮胎挡住了昴的去路。看来只有从电波世界继续前进了。

这里会遇到不少断路，需要进入下方的电路开启机械才能继续通过，不过在这些电路中道路都被垃圾所挡住，而更糟糕的是连处理垃圾的程序也被埋在了成堆的垃圾下面。需要先把它们找出来才行。

CHECKPOINT

这里的游戏有点类似寻宝，非常有意思。在与垃圾前的程序对话后得到探索器，之后走到垃圾堆上方，用笔在下屏上点击垃圾堆，探索器会出现不同的反应。白色表示附近没有东西，蓝色表示有微弱信号，黄色表示非常接近，而红色信号则表示这里有东西。只要靠近后按A调查就可以。

进入处理场的最深处，终于找到了双叶，但看到前来阻止自己的昴，双叶并没有停止，而是躲进了电波塔的电路中。昴也随即跟了进去。虽然最终通过战斗打败了双叶，使其恢复了正常。但双叶却只是淡淡地丢下几句话便独自一人离开了……

PHASE 8 朋友……

也许是昴感到被双叶所欺，因此一直闷闷不乐，而洛克更是突然提出结束和昴的合作，不顾昴的劝止从终端中消失了。一下子发生了那么多事，让昴感觉自己回到从前独自一人的时候。就连前来看望他的露娜和美空也无法使他恢复。

感觉失去了朋友的昴内心失落地来到以前最爱去的后山平台上发呆，美空和露娜猜到昴会在这里，也赶过来继续劝说昴，希望他能够打起精神。但昴却丝毫听不进两人的话，更觉得自己从来都不需要什么朋友，删除了和两人联结。露娜再也按耐不住脾气，转身就走了。而美空见没有办法说服昴，也独自离开了。

起床后，收到天地的来信，让昴立刻去自



己的研究室，在那里发现五阳田警察也在。研究所的仪器探测到强烈的电波正在接近地球。很可能将会发生严重的后果。而天地的预测很快就应验了，在研究室中突然出现了巨大的黑洞，把在场的三人往里吸。好在五阳田的帮助下，大家才脱离了危险。从天地的仪器上得知，在商店街也发生了类似的现象。这时昴想到妈妈正在那里，于是立刻赶往商店街。

等到昴到达的时候发现已经有很多的人被黑洞困住了，而昴想帮助大家，却因为洛克的离开而丝毫没有办法。关键时刻，三只神兽再次出现帮助昴解决了困境。当昴向它们说到洛克的离开时，神兽告诉昴，原来洛克离开昴，是希望不想让他被继续卷入战斗之中。在跟昴共同行动的这段日子里，洛克不仅给予了昴力量，更给予了昴面对困难的勇气；而昴也让洛克感受到了什么是情感……这时，昴收到了求助信号，应该是美空发来的。临走前，神兽还给了昴一张GIGA芯片，希望能派上用场。

来到垃圾处理场，利用投球机击倒巡逻的FM星人后来到尽头，发现洛克和美空在5个敌人的围攻下，已经倒地不起了。而为了保护洛克，昴上前挡住了攻击。洛克这才意识到昴的重要，于是两人再次融合，击退了敌人。之后昴为之前的态度向美空道歉，并且取回了美空的同伴联结。

回到镇上，同样找露娜道歉。不过这时又有FM星人出现。为了保护大家，昴只有选择在众人面前变身，而三人也终于知道和自己相处多时的昴就是洛克人……

战斗后，昴不仅取得了露娜的同伴联结，更得到了冈太的主动联结。

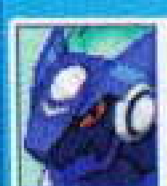
回去找天地，他告诉昴去寻找自己的前任上司，在他那应该会有有帮助的情报。

在镇上，与露娜家门口的老人对话，但他却什么也不肯说。之后进入他的终端查看他的信息，发现他想要一件东西。从电波世界进入BIGWAVE商店的电波，来到柜台里面。与店员说话，花3000Z买到了老人要的东西。之后再和老人说话，他才肯告诉昴在研究所的展览馆中也隐藏有资料。去研究所里的展览馆，调查中间的几个机械，发现有一个是可以打开电波点的。进入其电路，在其中得到了一份数据。在道具中查看后发现上面写着有秘密研究所在垃圾处理场中。再次回到垃圾场的最深处，选择控制车辆的NAVI后（按SELECT）调查铲车，把面前的垃圾挖掉，而在垃圾下面竟然出现了一扇门。

来到深处，发现了一台巨大的仪器，此时天地也赶了过来，说要一定时间来修复。不过FM星人也恰到时机的出现。幸好双叶为昴挡住了攻击，为昴与洛克的融合赢得时间。之后就好好修理敌人吧。

在天地修理仪器的这段时间里，昴决定先回家休息。与妈妈对话后就可以上床睡觉了。

PHASE 9 划破黑夜的流星

起床后和妈妈对话，之后再去后山平台，遇到露娜等人。他们是来为昴加油的，虽然昴自己也不知道自己将要走的路有多么坎坷，但无论如何，一定会尽自己全部的能力。

来到昨天去过的地下基地，在天地的帮助启动了仪器。进入电波世界后，通过上方的传送点，昴来到失踪多年的宇宙空间站，而昴的父亲最后工作的地方正是在这里。

调查通往内侧的门，发现被程序锁住了。看来只有进入电路才能打开。不过边上的电波点却被锁在房间里。选择之前在研究所暴乱中曾使用过的开门程序，（按SELECT选择切换上屏显示的NAVI）之后输入2183即可开门。从里面的电波来到电波世界，进入电子门的电路。

CHECKPOINT

在这里会发现有大量的传送带，而惟一的电子门上有着奇怪的图案，不知道怎么做才能打开。其实这里是要将下屏中的星星连成星座就可以了。但怎么才能知道是如何连接的呢？在这里的网络中多跑跑，会发现背景中有一块巨大的图画，而图画上的内容正是你所需要画的星座。不过由于传送带的关系没办法停下来仔细看，不过来回划几遍也应该能够看清了吧。

在打开了电子门后，遇到了曾经交过手的キグナス，虽然它的实力也有提升，但比起昴的成

长来说实在是太微不足道了。很快就败在昴的手下，而昴也顺利打开了第一道门。

之后来到的房间中，左边的垃圾挡住了道路。调查后昴感觉有点呼吸困难，按SELECT选择空调NAVI后调查中间排风设备，选择送风即可。接着回去清理挡路的垃圾，再次进入电波世界开门。而开门的方式和之前相同，正确连接星星成为星座就能与守护控制器的敌人对战，胜利后就能开门。

后面的房间要先选择直升机的NAVI后调查下方的机器，控制飞行器修复空间站外3块裸露在外的电路板。完成后就能看到这里的电波点了。

在最后的房间里，昴发现了妈妈和自己的照片。原来这里就是爸爸在空间站中的研究室了，而洛克这时也终于告诉了昴，在空间站失踪前，自己和他父亲所共同经历过的事。

在打开了最后的门之后，终于要面对FM之王了。由于之后不能再进行记录，因此在继续前进之前记得做好准备。

胜利后的昴从空间站准备返回时却发现电波点所在房间发生爆炸，没有办法从来路回去了。这个时候昴仿佛听到了爸爸的声音，来到边上的一个房间。在调查了仪器之后，门关了起来。原来这是一个降落舱。不过茫茫的宇宙，昴究竟该如何回到地球呢？不过在朋友们的帮助下，昴的终端和他们的终端联系在了一起。最终指引着昴所在的降落舱回到地球……

夜空中，一道闪亮的光芒从黑色的天空里划过，伴随而来的……是又一天的开始……

CHECKPOINT

最终战斗分两个部分，第一阶段的BOSS比较好对付，移动时会从天上落下陨石，不可防御。虽然速度很快，但注意力集中的话并不难躲。停下来后眼睛发光并放出两列导弹，防御或者躲避都行。最后一招是全屏攻击，威力巨大，但可以防御，而且释放的频率也不高。这个形态的BOSS比较好对付。在其HP小于1200的时候会变形，此时可以攻击的地方不再是整个身体，而是中间的核心部分，并且只有在其发光时攻击才有效，此时BOSS的攻击变得异常凌厉，三列导弹同时释放，陨石也由一颗颗攻击变成三颗一组的连续攻击。此外还多了一招手掌释放激光，不过这招速度比较慢，没有什么威胁。可能第一次面对时会感觉很难，但在熟悉了其攻击方式后会发现其实也不过如此，在其第一状态时多保留一些强力芯片，在它变形后集中释放，很快就能取得胜利。



隐藏网络

通关后来到后山，进入这里的电波世界，在上方的平台上会发现一个电波点。接触后会发现来到了一个未知的电波空间。而这里就隐藏着游戏最后的秘密。

这里有许多的电子门，想必熟悉“《EXE》系列”的玩家一定知道打开它们的条件了。尽可能地收集所有的芯片吧。在3区的最深处会遇到神兽的EX级，打败会在这里随机遭遇SP级的神兽，相当具有挑战。而此时回去交战最终BOSS也会发现其已经进化为∞状态，不仅攻击力和速度大幅度提高，HP更是高达4000。

敌人的位置

オックス・ファイア：在昴所在街道的电波世界中(コダマタウンの一波)。

キグナス・ウィング：在天地的研究室里的电波世界中(けんきゅうじょの一波)。

ハープ・ノート：在后山的电波世界中(てんぼうだいの一波)。

リブラ・バランス：在学校的5-A教室(5A教室の一波)里的电波世界。

オヒュカス・クイーン：在商店街(ヤシブタウンの一波)的电波世界遇到。

ジェミニ・スパーク：在梦幻岛公园中的电波世界(ドリームこうえんの一波)。

六星收集方法

玩过"《EXE》系列"的人都应该知道，每一作在通关后都会在标题画面出现特别的图案，而那些图案分别代表了所达成的游戏中的一些条件。本作也不例外，让我们看看如何将它们全部获得吧。

1. 洛克人头像。最简单的，通关就会出现。

2. S标志。取得所有的STAND芯片。

3. M标志。取得所有的MEGA芯片。

4. G标志。取得所有的GIGA芯片。

5. SP标志。打败过所有BOSS的SP级别。

6. 神兽标志。打败过隐藏网络中的神兽。是取得所有GIG A芯片的必要条件。

取得全部的六星后，会在下屏中连成昴所佩带的挂链形状。

太阳少年

作为在"《EXE》系列"中就经常来做客的太阳少年在本作依旧会出现。关于他们的出现方法，首先去研究所广场上的电波世界，进入那里的模型电路，会遇到月之子。之后再去百货大厦2楼的电波世界就能看到太阳少年。再去垃圾处理场最里面，与双叶交战的地方，会发生昴与太阳少年并肩作战的剧情。胜利后，两人便回到自己的世界去了。

全GIGA战斗芯片入手方法

1. 游戏中获得。

2. 镇上的商店"BIGWAVE"中花50000Z买进。

3. 宇宙空间商店40000Z买进。

4. 隐藏网络3区的数据，需要从隐藏的道路才可到达。

5. 得到全部150种普通芯片后开隐藏网络2区左侧的电子门，之后从邮件中获得。

暗号邮件

本作中的邮件系统允许玩家向其他人发送邮件，因而可以说本作中的邮件系统才真正得到应用。利用这一功能，游戏中还设置了一些暗号邮件。只要玩家输入特定的邮件内容发送给自己的神兽，就能得到各种物品。具有方法有：

1. 在菜单中选择"メール"。

2. 按X键进入发送邮件的界面。

3. 在同伴联结画面中选择中间自己的神兽标志

4. 邮件的名称统一输入"あんごう"。（不包括双引号）

5. 输入下表中的邮件内容，发送，成功的话便可在退出菜单时收到回复。（注意下表中文字的换行。）

邮件内容	获得物品
せかいにつながる インターネット	スタンナックル
ホームページは さいしんじょうほうがいっぱい	ゴーストパルス3
バトスタだいすき	シンクロフック1
きらみひびそ	オープンロック
すいおあくふあつ	リカバリー50
るあもちまま	カウントボム1
うぐないぐんきす	ゴーストパルス2
さんやきあるぶば	アクマノヒトミ
ういじよだへご	サーチアイ
らすらばぶんり	Dエネルギー
くうおつろお	Dエネルギー
ねがるしろな	オープンロック
オックス・ファイア	モエリング3
せまりくるでんぱウィルスを たおせ!	ワイドウェーブ3
ウェーブトランサーに	オックスファイアSP

邮件内容	获得物品
カードイン!	
ひっさつ! スターフォースビッグバン!	プラズマガン3
ばえくあみすにじ	ホタルゲリ3
らすらばぶんり	テイルバーナー3
しんまうごたじ	ステルスボディ
ボクはキミとつよくなりたい	ブレイブソード3
3つのチカラがキミとつながる	モアイフォール3
いしまきよざんきろうい	マジックブレス
かるすわばしは	ヘビーキャノン
きらみひびそ	オープンロック
ペガサス・レオ・ドラゴン! どのパワーをえらぶかな?	ガトリング3
でんぱへんかん! ホシカワスバル、オン・エア!	ヤマアラシノハリ
ウェーブロードをかけぬけろ!	モジャランス3
ブラザーバンドでともだちと いっしょにつよくなろう!	グランドウェーブ3

文 NW旅团 Regua 编 铭风 美编 紫枫



NDS **勇者斗恶龙 怪兽统领者**
ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー

◆Square Enix◆RPG◆预定2006年12月28日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆512M◆4800日元
◆对应任天堂Wi－Fi连接◆推荐玩家年龄：全年龄

玩家几个月以来的期待下，《DQMJ》终于在12月28号和大家见面了，而它的到来也并没有让众玩家失望，这作不仅在系统上有着一定的加强，3D化的迷宫更为身为掌机游戏的它增添了不少光彩。

怪物的捕捉不再是以前几作的扔肉，而是改进为发动技能再配合着自己怪物的攻击来显示出捕捉的概率，这为本作的捕捉系统又增添不少神秘感。怪物的收集与合成是该系列的精髓和乐趣所在，这大大的满足了那些有收集欲望的人。与以往所不同的是爆击时的特写以及发动特技时的特写更是本作的一大卖点之一。那么，随我一起进入《DQMJ》的世界中吧。

基本操作	
○键	决定
×键	取消
△键	调出菜单
L/R键	调整视角/切换上屏显示的信息

战斗菜单	
たたかう	开始战斗
めいれい	下达具体命令
さくせん	变更作战方式
スカウト	发动招募攻击
どうぐ	使用道具
にげる	逃跑

菜单一览	
どうぐ	查看和使用道具。
とくぎ	查看和使用技能。
スタンバイといれかえ	地图上移动时，让当前队员和后备队伍中的交换。
ライブラリ	查看技能和怪物图鉴。
まんたん	不断用能力让HP回复。
ちゅうだん	中断记录，没电的时候就快用吧。
さくせんへんこう	怪物专用，变更作战方式。
スキルわりふり	怪物专用，替怪物分配点数到技能上。
そうび	怪物专用，改变怪物的装备。

GP屋菜单介绍

GP屋在地图上呈红色图标显示。里面包含了存档点（对话回复HP），合成点和队伍替换点。下面将常用菜单列举一下。

セーブ	存档
きゅうけい	休息，切换当前日夜时间。
はいごう	进行配合，选种雌雄怪物后就可进行合成。
おすすめはいごう	推荐配合。后期才会出现，通常会出现一些能利用现有怪物合成出的高级怪物。
モンスターいれかえ	交换队列中的怪物。
スタンバイ	设置后备队伍的队员。
ようすをみる	查看怪物资料。
わかれる	让怪物离开。



怪物捕捉

在战斗中发动招募攻击后，队员就会带着蓝光对选定角色进行攻击，造成的伤害会转换成招募成功率，决定怪物是否加入。其实说白了就是在考验玩家的人品，有时候6%的概率某些怪物都会加入，而有的时候78%的概率却会捕捉失败……

关于怪物捕捉的概率，一方面和自己怪物的攻击力有关，另一方面也和自己怪物的



RANK有关，当然，后者起到的作用很小，关键就是前者。那么如何才能提高捕捉的概率呢，首先怪物的等级是首要的，其次是看方法了，我个人推荐以下两种方法：

1.神兽和某些怪物的特性是“テンションアップ”，这样战斗中就能使用蓄力(下达具体命令时可选用“ためる”)，玩家在抓怪物之前可以让神兽连续使用几个回合的蓄力，这样在抓的时候概率一下能提高很多。值得注意的是，蓄力后的攻击是一次性的，也就是说蓄力后上升的数值在攻击或捕捉完后会回到原本的数值，所以玩家最好蓄力到テンション100，配合“バイキルト”等增加攻击力的魔法可让加入几率飙升。

2.后期玩家可以考虑使用一些能2次攻击的怪物来捕捉怪物(特性是“AI2かいこうどう”)，这样捕捉的概率将会提高一倍。至于有2次攻击这个技能的怪物，玩家可以通过培养出攻击UP加满再融合的怪物来得到，也可以在野外抓到。

怪物的特性和技能

游戏中每个怪物都拥有一个特性和一个技能。特性是怪物的固有属性，比如ホイミスライム的特性就是使用恢复魔法MP消耗减半。而技能则是类似于攻击力上升和绿战士等技能集合，可通过升级后获得的技能点来升级，习得各种技能。游戏中的特性和技能的总数在150种以上。技能在合成后可让下一代继承，每个怪物最多拥有三个技能。



继承后的技能所拥有的点数是合成前怪物双方总和的一半，比如你之前花了100点在“攻击力上升”上，合成后继承的“攻击力上升”就会拥有50点技能点。在进行怪物配合时，当亲代的两只怪物拥有相同的技能，且点数较高时，配合出的子代怪物会拥有该魔法的加强版(前提是此技能要有加强版)。而当配合前有一个怪物将某技能完全掌握时，合成后的怪物也可继承强化版的技能。

成为怪兽统领者的冒险就此展开!

在一个阴暗潮湿的牢房里，我们的主角面无表情地蹲坐在里面，显然已经被关了很长时间了，突然，牢门被打开，而这似乎也意味着希望之门打开了。

一个黑衣男子进来后告诉主角统帅基路希(ギルシ)大人要见他，说有很重要的任务。虽然主角的脸上写满了不情愿，但这至少应该能换来自由，于是便跟着黑衣男子来到了基路希大人的房间，统帅开门见山地对主角说这次要交给他的任务是去アルカボリス岛以一个挑战者的身分参加即将开始的GP大赛，并要取得优胜，眼下主角手上还没有一个伙伴可用，于是统帅告诉主角码头会有一个人会给他怪兽的，主角对于这个并没有多牢骚，爽快地答应了。

流程点拨

出了房间后，向下走，通过电梯来到码头，与码头前的壮士对话会让玩家选游戏开始的主力，三选一，能力不一(不过初期都能捉到)。选完初始伙伴后便可以坐上摩托去了。

来到アルカボリス岛后，四处很是平静，只有少数来参赛的人，显然是主角来早了，GP大赛都还没开幕。于是主角决定在这之前先和自己的新伙伴磨合一下，培养培养感情，练练级才是关键，毕竟这次的任务是要获得冠军。

与旁边码头的美女对话后便可乘坐水上摩托前往F级的ノビス岛。下了摩托，上到了ノビス岛上，主角在正对面的屋子里得知以后在这里可以进行怪物的合成、存储游戏的存档和进行怪物回复。

ノビス岛

主角顺着路走，最后来到了一个神殿处，在这里看到一个女子正在抓神兽，神兽开始并不想和她进入战斗，但在她的请求下神兽终于答应战斗一场，但最终她还是没能成功，随后神兽便跑了，那女子也看到了主角，在问完主角的名字后便也走了，上前调查石碑，突然工作人员赶到并告诉主角GP大赛的开幕式要开始了，让作为挑战者的主角立刻去アルカボリス岛。

流程点拨

ノビス岛作为初心者之岛，在怪物的配置上自然很弱，玩家一上来可以拿史莱姆练练级，欺负弱者才是王者的风范嘛，不过需要注意的事此岛上有个蓝巨人，是A级怪，千万别招惹，否则会扑得很惨，等以后有实力了再来挑战也不迟。这里途中吊桥对面会看到一个蓝色宝箱，里面放的是一颗星星，不过现在由于桥有木板挡着，所以暂时还拿不了。

练个三、四级后便可以向里深入了，上了小坡向右一直走，过了几个小桥，继续上坡，可进入一个山洞，玩家也可以考虑在这里练练级，经验要比打史莱姆来得快。走到尽头，顺着绳子爬上去，上到上面后，进入神殿发生剧情，剧情后调查石碑，然后顺着梯子向下走，回到码头，乘坐海上摩托回到アルカボリス岛。

主角按照指示回到了アルカボリス岛，走上台阶后刚好赶上GP大赛的开幕式，司仪正在做开幕式致词，并说明这次的冠军将会得到传说中的宝物，现在先请各位选手到本部去登录一下。来到本部后与柜台前的小姐对话，小姐告诉主角他的名字已经登录上了，但是要想参加比赛还要去各个岛上集齐10颗星星才能参加。汗，这条件还挺多，不过全当做是修炼的过程吧。于是出了本部，主角来到了码头，向サンドロ岛进发了。

流程点拨

回到アルカボリス岛后上台阶，剧情后进本部和柜台小姐对话，对话后出本部，笔直走，到码头，乘海上摩托去E岛。

サンドロ岛



上了岛，主角并没有在这里停留很长时间，在附近练了练级便顺着斜坡到了底下，下到底下后主角发现居然有一个大流沙，出于好奇，主角进到了流沙里，不料下去后居然是个山洞。沿着山洞的路一直前进，走到某处又一次看到了那个神兽，不过这次它好像遇到麻烦了——在一个野猪怪面前倒下了，还等什么，主角二话不说的和那野猪怪进入了战斗，虽然对方很强，但此时的主角已经和自己的伙伴相当默契了，自然不可能败下来。

胜利后，主角好心地把神兽带到了GP屋为其治疗，治疗后会长突然来了，看到眼前的神兽很是感兴趣，于是便把它带到了里屋，主角之后也进入了里屋，会长很想它成为自己的伙伴，但是神兽并不同意，会长只得无趣地回本部去了，在会长走后，神兽主动提出要做主角的伙伴，这么好的事主角自然是答应了。

出了GP屋，主角再次进入了流沙里的洞穴，沿着路走到尽头，出了山洞，不断摸索，主角来到了一个遗迹里，神兽告诉主角目的地是最后的祭坛。深入遗迹，在尽头打倒守卫的BOSS后，神兽缓缓地走到了祭坛中央，在仪式之后，神兽从狗的姿态变成了烧鸡的姿态（没毛）。随后它告诉我它的使命就是守护这次GP大赛优胜的奖品——传说中的宝物，并要求主角务必取胜把东西拿回来，随后又加入了队伍。出了遗迹后，神兽提示主角去旁边的码头做海上摩托去下一个岛。

流程点拨

上岛后注意一定要练级，岛上有会加血的ホイミスライム，对以后的游戏会有很大的帮助，抓一只吧。顺着坡下到最下面后可在一个台子上得到一颗星星，进入流沙，发生剧情，剧情后进入BOSS战，BOSS的血很多，如果玩家之前有练级并捕捉了此岛上的ホイミスライム的话打起来会轻松很多。胜利后剧情，进入里屋，剧情后与神兽对话，之后神兽加入，加入时为1级，但是能力绝对的强，玩家可以给神兽稍微练一下级。

再次进入流沙，沿着路走，走到尽头出了洞穴，上坡后看地图，前往有黄色叹号的地方，进入遗迹。

这个遗迹是个小迷宫，或者说是在玩一个小游戏，玩家在进门的时候要遵循1、2、3的顺序进门才可，否则就会无限在迷宫里绕。至于1、2、3的数字在特定的门前的地板上会有显示，玩家要注意一下。

在BOSS房的门口可得到一颗星星。BOSS战不算难，实在不行就练一下级，过了剧情，神狗变神圣无毛烧鸡，获得的石板使用后可让主角获得回GP屋的魔法ルーラ。出了遗迹，去提示的码头乘坐海上摩托到D岛。

デオドラン岛

上岛后，主角通过长长的阶梯(这也太长了)进入到了一个城堡里，从上面的女皇口中得知这个岛是她的，要想在这个岛上自由行动，就要通过下面工作人员的试炼才行。规矩还真多啊，没办法，这也是自由行动的前提啊。

于是主角下了楼，找到了工作人员(正对门的就是)，工作人员第一个题目是在130秒内干掉9只史莱姆，对应的回报是可以打开前方通路的第一道门；第二个题目是在220秒内干掉15只史莱姆，对应的回报是可以打开前方通路的第二道门，这对于主角来说简直就是So Easy！顺利通过试炼后，主角从城堡里的侧门出去了，沿着路走，通过过无数个木板桥，在一个有箭头的地方跳下去，继续前进，主角又来到了一个遗迹面前。

进入遗迹，又见到了先前那个女子，她看到了神兽跟了主角后很生气，并要拿其他怪物和主角换，这不光主角不会同意，神兽也不答应，于是那女的决定要和主角在GP大赛一决胜负，于是就走了。继续深入，通过了2F、3F，走到4F的尽头，进入祭祀的房间，又遇到了守卫的BOSS。这次BOSS不像上一个那么弱，攻击力很高，不过它还是败给了主角。胜利后，神兽站到了祭祀台的中央，祭典后，神兽的姿态再一次变了，这次变成了一只猩猩。

出了遗迹，主角回到了有很多木板桥的地方，沿着路走，来到了码头，乘坐海上摩托回アルカボリス岛，并从另一个港口前往了C岛——ヨッドムア岛。

流程点拨

上岛后通过长长的阶梯进入城堡，与楼上的女皇对话后到楼下接受工作人员的两个试炼，通过后从城堡的侧门出去，通过打开的两个门可来到有很多木板桥的地方，这里可以得到一颗星星，在一个有箭头的地方跳下去，顺着路走，在走过一个长廊后会回头发现其旁边有个地方能进去，进去后在尽头可得到一颗星星。再出来继续向前走，可来到遗迹。

进入遗迹后，这次可不是小游戏了，不过玩家需要点相应层的升降梯才可实现到达BOSS房，升降梯的开关很好找，因为每层中没用的房间会自动把入口变成墙。走到4F尽头，在BOSS房旁边可得到一颗星星。

这个BOSS不如上个好对付，玩家一定要注意加血，打出提前量加血。胜利后，剧情，烧鸡变猩猩。同时获得了习得出迷宫魔法リレミト的石板。出了遗迹，此时不要去来时候的码头回去，应回到原先有很多木板桥的地方，沿着路到码头，坐海上摩托回到アルカボリス岛，再到另外一个码头去C岛。



ヨッドムア岛

来到了ヨッドムア岛，主角在这里闲逛了一阵，发现这里除了左边道路末端有一颗星星其余的就什么也没有了，至少现在还有个门不让进去，倒是抓几只怪物用来融合高级怪物不错。于是主角继续赶路，从坡上去，通过看地图，主角来到了岛上的另一个码头并乘坐海上摩托前往了B岛——レガリス岛·南。

流程点拨

这个岛的怪物比较强，建议玩家此时最好不要选择练级，因为将要打的B岛上的怪物能力都很强，所以建议玩家多抓点怪物耐心地合出一些强力怪物再出发，否则凭借初期配置打B岛的敌人真的很难。另外，一直往岛的左边爬可以得到一颗星星，不要落下。不断上坡，路经一个房顶，在走个下坡可来到岛上的另一个码头，通往レガリス岛·南。

レガリス岛·南

来到レガリス岛·南后，主角在GP屋的柜台小姐口中得知这个岛分为南北，现在的这个是岛南。出了GP屋，主角进入了一个大遗迹中，在向主要遗迹前进的同时无意间在这里找到了一颗星星，还真是意外的收获啊，干掉旁边堵路的敌人，上坡，主角看到了遗迹。

进入遗迹后，主角通过不断开启开关，进入镜子转换地点，得到了太阳纹章并把纹章放到了相应的位置，突然，统帅身边的人来了并告诉主角统帅下了一个命令书，那就是去战胜カルマッン会长。

流程点拨

岛上的怪都是D级的，所以要打这里的敌人，最好先合出级别高点的怪物。在上面的一个大遗迹的左下角可以得到一颗星星，玩家要好好找。观察地图，实际上要前往的遗迹就在拿星星的地方的旁边，拿星星，打倒堵口的敌人后上坡，就可以看到遗迹了。

这个遗迹很简单，只要开启红色开关后上楼，通过魔镜到一个地点，然后再在那里逛一下，还会发现一个楼梯，下楼，去旁边的房间，上楼，打开蓝门，进入房间，打开红门，进入房间打开机关，会有一道门被打开，根据地上的光点提示下去，进入刚才被打开的门中可得到太阳纹章。再返回蓝色的门前，进入，把纹章放到有相应凹槽的台子上发生剧情。剧情后和中央的大魔镜对话可到达遗迹外面，一路坐海上摩托回到アルカボリス岛。

アルカボリス岛

回到アルカボリス岛，主角没有多耽搁，直接就进入到了GP本部找会长，和门前的秘书交谈后，主角见到了会长并向其发出了挑战，会长也答应了，于是在E岛的竞技场展开了连续4场的战斗。虽然会长很强，但依旧败给了主角。胜利后，两人畅谈许久，又一起返回了アルカボリス岛，此时来报说会长室被窃。回去确认无何大损失后回来，神兽让主角返回ノビス岛一趟。

流程点拨

回到アルカボリス岛，去本部，找会长，之后和会长进入4连战，每战会长都会换阵容，要是有RANK高点的并且有恢复HP技能的怪物的话会简单点。胜利后发生剧情（其实输了也一样），返回到アルカボリス岛后去会长室，与会长交谈，剧情后再去ノビス岛。

来到ノビス岛后，沿着路走，主角发现原先被挡着路的桥已经通了，而此时神兽又提示主角现在去レガリス岛·北，于是主角拿完前方的星星后，上旁边的小坡，顺着梯子下去，来到了一个码头，通过海上摩托，向レガリス岛·北进发了。

流程点拨

来到ノビス岛后后，来到先前被堵住的桥，此时可以通过了，过去后可以得到一颗星星，拿到星星后爬上身后的小坡，顺着梯子向下走可来到去A岛的码头。

レガリス岛·北

来到岛北后，主角二话没说，直奔遗迹的方向跑去。沿着路走，经过一个桥，主角进入到了旁边的一个蓝门中，并按照岛南到方法取得了月亮纹章并将其放到了相应的位置。放置好后，主角被传送到了一个地方，前方就是祭坛了。进入祭坛，干掉守护后，神兽最后变成了新的形态——小神龙。那么下一个目标，就是向S岛——モルボンバ岛。

流程点拨

岛北没有GP屋，只有恢复点。上岛后沿着路走，过了一座桥后进入旁边的蓝门，开启蓝色的机关下楼，一直向左走，进入蓝色的魔镜中，进入后可看到一个有太阳标志的门，踩一下门前的黄色机关，门会开启，不过没什么用，绕到别的地方，上楼梯，进入红色的门，再进入蓝色的门，走到尽头，开启机关，这样楼下的门会开。下楼进入刚被开启的门可拿到月亮纹章，拿着纹章回到大魔镜处，将其放入相应的台子上。

剧情后被传送到了岛上的一个地方，前往的是BOSS房间，不要忘记拿门旁边的星星。BOSS的血很多，攻击力不是很高，但是会全体魔法，注意自己HP的恢复。胜利后，猩猩变成了龙。同时获得了召唤杂兵的魔法くちぶぇ。剧情后出来可前往S岛了，去那里的海上摩托就在来这里岛北的海上摩托旁边。

モルボンバ岛

来到这里后，由于左边的梯子有箱子挡住了，所以主角只能先走右边的路，穿过山洞，不断地过桥，下梯子，主角终于来到了遗迹的门口，呼，这一路还真长啊。进入到遗迹，又一次遇到了那个少女，原以为要在这里对战，不料她还是走了，于是继续前进，在祭坛打倒守卫的BOSS后神兽终于变成了最终形态——神狼。那么下一步就是取得GP大赛的优胜了，这也是为了帮助神兽完成它的守护使命。

流程点拨

上到岛上后，走右边，进入山洞，洞中有个怪物，没实力的玩家最好不要去招惹，乖乖地走左边的路吧。出洞后，过小桥，上梯子，可拿到第10颗星星。在拿到星星的那里还有个梯子可以下去，顺着梯子下去，此时已经可以回到GP屋，其左边的箱子已经没了。走另一条路，过了两个小木桥可来到遗迹门口。

进入遗迹，剧情后前进，进入BOSS战，BOSS血很多，并能2次攻击，攻击带毒……获得了胜利后剧情，猩猩变狼，并获得隐形魔法ステルス的石板。然后回到アルカボリス岛参加GP大赛。



GP大赛

回到アルカボリス岛后，主角来到了GP本部的2楼，进入蓝色的门中，此时，挡路的人已经没了，因为已经收集到10颗星星了嘛。走到尽头，进入房间，在繁琐的参赛选手介绍后，GP大赛终于开始了！在开始前，黑衣男子又来了并提醒主角别忘了自己的任务。

比赛开始了，经过一番苦斗，主角终于取得了3连胜，眼看决胜战开始了，那女子居然没用怪物，而是用脚把主角的神兽给踢了，比赛也因此中止了，随后会长宣布对手算输，第7届GP大赛的优胜者是主角，随后，柜台小姐告诉主角拿奖品请到会长室，于是主角来到了会长室，神兽上前拿奖品，不料却被会长用魔炮珠给控制了，变成了黑暗的神兽并要打开魔界之门。虽然主角想去阻止，但一下就被黑暗

神兽给打晕了过去……醒来后，主角决定先回基地看一趟，毕竟事情出现了差错。随后，主角通过S岛右边的码头回到了基地。

流程点拨

回到アルカポリス岛后，去GP本部，上2楼，进入蓝色的门，到尽头，进入红色的门触发剧情，GP大赛开始，先和柜台小姐对话，然后出本部，发生剧情，剧情后去下面的码头还有段剧情，之后再回到本部和柜台小姐对话即可开始比赛。

参赛者共有5个人，取得4场胜利的人为最后的胜者，对手A级和F级的怪都有，建议玩家带上能恢复HP的怪物，因为比赛中不让用道具加血。第4场比赛时发生剧情，剧情后回S岛，上岛往右走，经过一条布满蔓藤的路后可看到一个码头，乘坐海上摩托可回到基地。

进入基地后，主角发现这里一片狼藉，物品乱七八糟，地上还有负伤的人，看来发生了什么大事。于是主角一口气爬到了顶楼，正碰上大恶魔要行凶，于是主角立刻和其进入了战斗。

胜利后，主角看到了倒在地下的统帅，统帅告诉主角他的目的其实不仅仅是奖品，也有



神兽，但没想到GP的会长居然……随后又让主角拿上桌子上的净魔球，并告诉主角使用这个就可以让黑暗神兽变回来，说完就挂掉了。于是为了让神兽恢复正常，主角拿着净魔球向ヨッドムア岛进发了，这也许就是宿命吧。

流程点拨

进入基地后，遇到门可以不用进，直接爬到最上面，进入BOSS战。BOSS是大恶魔，攻击力很高且会2次攻击。胜利后和倒地的统帅对话，剧情后前往ヨッドムア岛。

ヨッドムア岛

来到ヨッドムア岛后，这里到处笼罩着不祥的气息，天空已变成了朱红色，岛民们也开始慌张了。主角进入正对的大房子中打开了那扇曾不让打开的不祥之门，经过漫长的爬坡，在魔界之门的门口遇到了守护的黑暗神兽，在主角拿出净魔球的时候，它向主角发起了攻击。一场恶战开始了。



经过N个回合的大战，主角取得了胜利，随后，主角对着倒地的黑暗神兽使用了净魔球将其变成了神圣的姿态。魔界之门被打开了，为了不让灾难流入到人间，主角和神兽再次成为了伙伴，向着同一个目标——关闭魔界之门而战斗了！

流程点拨

上了ヨッドムア岛，进入正对码头的房间，打开石门，不断向上爬，在魔界之门的门口遇到黑暗神兽，与之进入战斗，其能力很强，攻击力高，建议等级不高的玩家还是不要急于挑战。胜利后对神兽使用净魔球，随后神兽加入队伍。进入魔界之门。

魔界

神兽再次加入了队伍，这给主角在心里上增添了很多信心。神兽后面的门就是魔界了，主角沿着曲折的路不断向上爬，终于爬到了最顶端，而等着自己的就是GP协会的会长，会长还想用魔炮珠控制神兽，还好主角及时拿出了净魔球与之相抗衡，然而魔炮珠的力量终究要强于净魔球，在强大的压力下，净魔球碎掉了，最终的决战也开始了！

在赢了第一场后，会长接受了来自魔界的强大的邪恶之力变成了一个大怪物，但是我们的主角并不畏惧，因为拯救这个世界才是最重要的。在一声怒吼下，主角冲向了最终BOSS。

流程点拨

进入后不断向上爬，路很长，敌人也强，玩家要耐心，不要砸NDS。沿途会进入小BOSS战，不过有些不是强制的，只有金色巨人是要强制战斗的。在途中还会遇到从天而降的敌人，玩家只要向旁边一闪就可以躲过了。打完金色巨人意味着你该打最后BOSS了。继续前进，上到顶，与会长进入最终战。

预热战：此战需要对付两个怪物，攻击力超高，右边的主要以魔法为主，有全体魔法和恢复系魔法，左边的主要以蓄力+攻击为主，被打着一下可不是闹着玩的，有能恢复HP魔法的怪物在身边的话会轻松点，不然会持续被动。

最终战：三对三的公平决斗，说公平，可那些BOSS的HP明显要厚很多嘛，并且每个都会两次攻击，左边的以魔法为主，右边的以普通攻击为主，中间的最终BOSS主要以普通攻击，少数发全体魔法，或者说我RP太好了，没赶上它经常发全体魔法。左右两边的怪物要弱很多，所以建议玩家先打死左右两边的怪物，再集中打最后BOSS，毕竟都是两次攻击，留着小怪只打最后BOSS很吃亏。

最终战玩家一定要注意回HP，药和技能一起上，最终BOSS的攻击力可是相当的高，被两次攻击到估计要半残了，如果怪物有复活的技能那更好。总之，保怪要优先保住自己能使用恢复系技能的怪物，最终BOSS的HP超级厚，所以要慢慢打，不要急。



自古邪不胜正，最终，会长还是败在了主角的手下，随着一阵风吹过，会长也化做一团烟灰随风而去了，留下的正是那传说中宝物。神兽缓慢的向宝物走了过去，只见一道光过后，宝物和神兽成为了一体，那绿色的羽毛变成了神兽头上的一个角，而此时也是神兽该完成使命的时候了，只见它纵身一跃，跳向了天空中的漩涡里，魔界之门关闭了，世界也恢复了往日的样子，而神兽呢？我们的主角呢？他们又何去何从？

十天后……主角在码头边闲逛，一个工作人员告诉他GP协会的会长要见他，汗，不是应该被干掉了么？怎么会……于是主角飞一般地跑进了会长室。

进入了会长室，眼前的情景简直让主角不敢相信，现任会长居然是……那个女孩アロマ！不过也好，在她的带领下，相信GP协会不会再走向邪恶了。随后她告诉主角再去ノビス岛的神殿一趟，神兽并没有死。

突然间，一种莫名的感动涌上主角的心来，脑海中不断浮现着之前冒险所一起经历过的画面，这……也许就是患难之情吧？那种长时间所磨合出来的感情在这一瞬间爆发了，这感觉甚至超过了神兽当时英勇献身时的感受。

于是主角飞一般地赶到了ノビス岛的神殿，在调查石碑时，神兽出现在了主角的身后，双方并没有以流泪来表达感情，而是以最有说服力的约定表达出了双方此刻的感受，他们预定了以后要永远在一起战斗直到死，并要再次拿下下届的GP的冠军。

流程点拨

搞定最终战后去会长室，出了GP本部后去ノビス岛，剧情会把主角带到神殿前，然后调查石碑，剧情后一周目结束。接下来等待玩家的就是漫长的二周目收集之旅了。

文 软饼干 美编 咕噜



METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

PSP 潜龙谍影 掌上行动
Metal Gear Solid Portable Ops
◆Konami◆ACT◆2006年12月5日◆美版
◆1人◆192KB◆39.99美元
◆对应专用GPS定位仪◆推荐玩家年龄：17岁以上

本作采用了“任务制”的游戏方式，除了主线剧情中的任务以外，还有大量的分支任务等着玩家去完成，其中不少任务都可以获得武器装备以及隐藏的特殊人物。上辑已经刊登了部分重要隐藏人物的获得方法，所以这些任务就不再提了。触发分支任务的方法很简单，大多都是在各个地图安置间谍后得到报告后，阅读完这些报告后便能触发分支任务。触发分支任务的顺序不限，玩家可以随意选择想要完成的分支任务。

寻找武器道具的分支任务

地图 PRISON
名称 SURVIVAL KNIFE DISCOVERED
内容 来到地图东南的牢房区域，从一间开启着的牢房中的床下通道爬过去取得KNIFE后完成任务。

地图 COMM BASE
名称 M1911A1 FOUND
名称 到达地图西北方的小屋中取得M1911A1。

地图 RESEARCH LAB
名称 PENTAZEMIN FOUND
内容 潜入地图东边两栋小房子中，在靠北的屋里取得PENTAZEMIN。

地图 SUPPLY DEPOT
名称 SCORPION FOUND
内容 在大仓库的东北角落的箱子上找到SCORPION。

地图 SOVIET PATROL BASE
名称 M16A1 LOCATED
内容 到达作战指挥室，在东南角落取得M16A1。

地图 HOSPITAL
名称 MEDICAL SUPPLY FOUND
内容 到北边医院二层西边的房间中取得MEDICAL KIT(L)。

地图 RAIL BRIDGE
名称 M37 FOUND
内容 地图西南方的建筑中西南角的桌子后面找到M37。

地图 HARBOR
名称 M63 IN STORAGE
内容 进入船从下方绕到另一边出船，到达最东边的小屋，放倒士兵后再爬上小屋取得M63。

地图 WARHEAD STORAGE
名称 MOSIN NAGANT LOCATED
内容 来到有红外线保护的货物的东边，有一个有红外线保护的入口，爬过警戒线后走到头能找到MOSIN N。

地图 AIRPORT
名称 M870 DISCOVERED
内容 到建筑内1F东北角的房间中取得M870。

地图 WARHEAD STORAGE
名称 RATIONS FOUND
内容 进行此任务前要携带TNT，到达1F × 处铁箱安放TNT并引爆，取得兵粮后完成任务。

地图 GUEST HOUSE
名称 SAA DISCOVERED
内容 到地图最西北角的房间中找到SAA。

地图 WESTERN WILDERNESS
名称 SVD FOUND
内容 事先准备好TNT（或到本关悬崖处拿），来到地下北边牢房，在墙上有裂痕的地方安置TNT，炸开缺口后在里面找到SVD。

地图 PLANT
名称 UZI LOCATED
内容 在与MG战斗过的区域北边爬上梯子走到最东边尽头拿到UZI。

地图 POWER SUBSTATION
名称 M10 FOUND
内容 在西北角的房间中找到M10。



普通分支任务

地图 HOSPITAL
名称 CLAYMORE DISARMAMENT
内容 医院附近已经没有任何巡逻士兵了，现在的任务就是清除这里的地雷：医院南楼的西南门口有一颗，爬过去便可解除；南北向的卡车边有一颗；东边小房子西边的地道口有一颗；中间医院西边的房间有一颗；北边医院二层西边的房间有一颗。注意不要惊动一楼内的医生，她会乱跑而踩到地雷导致任务失败，所以最好先把她弄晕。

地图 SECURITY BASE
名称 ARMORY
内容 到东边的一个小军火库（里面有手雷）安置TNT并引爆。



地图 WARHEAD STORAGE
名称 SOVIET SOLDIER SIGHTED
内容 到达1F从集装箱南边的通道爬到牢房标记的房间找到女军官。
奖励 女军官

条件 出现GUEST HOUSE后在TOWN的间谍发出报告。
地图 TOWN
名称 MAP FOUND
内容 到地图东北方的小房子中取得机密文件。
奖励 出现隐藏地点WESTERN WILDERNESS，与取得隐藏人物息息相关的地点。

条件 救出Snake后在HARBOR的间谍发出报告。（可能需要把M63 IN STORAGE完成后才能出现）
地图 HARBOR
名称 CARGO INFORMATION
内容 到达船底接到GHOST的通讯。

条件 接到HARBOR的间谍发出报告，阅读后开启任务。
地图 HARBOR
名称 GARGO TRUCK LOCATED
内容 事先准备好TNT，从船上绕到西边×处摧毁卡车。

条件 Snake被抓后得到TOWN的报告。
地图 TOWN
名称 GOVERNMENT OFFICIAL SIGHTED
内容 在不被发现的前提下，逼问后边有士兵保护的政府官员。

条件 第一次完成HARBOR的任务后在SOVIET PATROL BASE设置的间谍发出报告
地图 SOVIET PATROL BASE
名称 PRISONER DETECTED
内容 进入东边的作战指挥室并从东边的入口跳下到B1，放倒里面的守卫后从其身上找到KEY A，取得并打开旁边的牢门。
奖励 军官一名

条件 第一次完成AIRPORT的任务后在SUPPLY DEPOT设置的间谍发出报告。
地图 SUPPLY DEPOT
名称 PRISONER DETECTED
内容 事先准备好TNT，到北面仓库有牢房标志的隔壁，在墙上有裂缝的地方安放TNT，炸开后进入找到普通士兵一名。
奖励 普通敌兵一名

条件 第一次打完NULL后在WARHEAD STORAGE设置的间谍发出报告。
地图 WARHEAD STORAGE
名称 MAINTENANCE CREW SIGHTED
内容 到达B1牢房标志处找到工程师一名
奖励 工程师一名

条件 救出斯内克后在SECURITY BASE设置的间谍发出报告。
地图 SECURITY BASE
名称 POTENTIAL NEW RECRUITS
内容 抓任意一名敌兵回去。
奖励 普通敌兵一名

条件 做EVA的任务中或二周目出现WESTERN WILDERNESS后安置间谍不久后出现任务。
地图 WESTERN WILDERNESS
名称 GOVERNIMENT OFFICIAL SIGHTED
内容 地下牢房内绑架高官。要抓回去或送到同伴的箱子旁。
奖励 官员一名

隐藏人物完全密码

除了完成特殊分支任务来得到隐藏人物之外，游戏还提供了输入密码得到隐藏人物的办法，在“RECRUIT”菜单中找到“ENTER PASSWORD”选项，然后按照右表输入密码即可得到相应人物。(URSULA和ELISA无法同时获得，能力上少有差别。另外以下密码美、日版通用。)



密码	对应人物
HUNTER-N	NULL
LQ.N2	PYTHON
JUNKER	CUNNINGHAM
ERBE	GENE
PK+ESP	URSULA
THE-L	ELISA
E.APPLE	EVA
PM-EMS	PARAMEDIC
DARPA-1	SIGHT
R.R.R.	OCELOT
1+2-3	ZERO
SATURNV	SOKOLOV
IVN=RV	RAIKOV
T.F-ACID	TELIKO
MGA2VE	VENUS
!TRAUMER	GAKO

文 国见比吕 编 米格 美编 咕噜



在上辑《掌机王SP》中，我们已经为大家带来了本作详细的剧情攻略，但由于篇幅限制，对游戏要素方面并没有提及，玩了本作的读者想必已经收集了不少各种隐藏要素了吧。但本作的隐藏要素数量可绝非一天两天能够收集全的，因此，笔者在这里也为大家献上自己的一些研究心得，希望对各位粉丝能起到帮助。(^_^)

NDS 游戏王对战怪兽GX 灵魂召唤者
遊戯王デュエルモンスターズGX スピリットサモナー

◆Konami◆TAB◆2006年11月30日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆1G◆4980日元
◆对应任天堂Wi-Fi连接◆推荐玩家年龄：全年龄

《游戏王对战怪兽GX 灵魂召唤者》要素一览

自己房间衣柜

玩家可以在自己房间的衣柜中看到自己目前的基本资料，还能运用通过决斗等途径得到的服装、决斗盘、精灵、称号打造个性化的自己，其中，精灵可不是只用来看那么简单哦，他们可是有着各种各样的能力的，带着它生活、学习、决斗一定会事半功倍！而服装、决斗盘、精灵一般都是依靠在决斗中不断胜出才有一定几率获得的。

服装

服装取得途径	
レッド制服	初期取得
イエロー制服	战胜桦山先生
ブルー制服	战胜地狱凯撒亮
アカデミア・ジャージ	战胜鲇川先生
スーツ	战胜前田隼人
デュエル・コート	战胜克洛诺斯教授
カイバーマン・コート	战胜海马人
ブラック・コート	战胜万丈目
ノース校制服	战胜万丈目
アロハシャツ	战胜天上院 吹雪
タイタン・コート	战胜泰坦
诘襟学制服	和《游戏王 噩梦的吟游诗人》通信后取得

决斗盘

决斗盘取得途径	
アカデミアディスク	初期取得
ゴージャスディスク	战胜アナシス
カイバーマンディスク	战胜海马人
アマゾネスディスク	战胜塔尼娅
ファラオディスク	战胜阿比多斯3世
ヴァンパイアディスク	战胜卡米拉
炼金ディスクト	战胜阿姆纳鲁
普及版デュエルディスク	和《游戏王 噩梦的吟游诗人》通信后取得





精灵

"精灵呼唤"剧情中，玩家可以随机从"小电眼"、"软糖豆人"和"瞬着炸弹"中获得其中之一，剩下的两只精灵和其他精灵都需要在遇到并战胜它们后，才有一定几率获得。

精灵资料一览

精灵名称	精灵效果	出现条件	主要出现地点
壶魔人	决斗后得到的 DP 提升	通关后	枯井／幽灵宿舍
小电眼	增加试验问题的限制时间	"精灵呼唤"剧情后	枯井／岛北
星星小子	卡店所销售的卡包数量增加	剧情发展到"两校决斗对抗赛"	枯井／岛北
骸骨天使	决斗后得到经验值提升	剧情发展到第二学期后	岛东
哈尼哈尼	一定几率回避决斗	剧情发展到"两校决斗对抗赛"	岛北
杂技猴	提升精灵出现几率	剧情发展到第二学期后	岛北
白魔导士·绒儿	提升遇到黑魔导女孩的几率	通关后	枯井／幽灵宿舍
他者	去掉定期试验的一个错误答案	剧情发展到第四章	岛东
软糖豆人	提升决斗者赠送卡组列表的几率	"精灵呼唤"剧情后	枯井／岛北
电池人－单二型	卡店卡包价格打折	通关后	发电所
黑魔导师 库兰	提升决斗者赠送卡片的几率	剧情发展到第四章	岛东
瞬着炸弹	提升决斗者登陆的几率	"精灵呼唤"剧情后	枯井
恶魔青蛙	使用密码机时，消耗 DP 打折	"新入生入学纪念决斗大会"开始	枯井
电池人－单一型	提升抽到罕贵卡的几率	通关后	发电所
小角龙	提升决斗者赠送决斗盘的几率	"新入生入学纪念决斗大会"开始	岛北
连爆魔人	提升决斗者赠送服装的几率	"新入生入学纪念决斗大会"开始	岛东

称号

称号取得途径

パック买占め王	共 10 次买完全部卡包
パック・コレクター	获得 13 个卡包卡表
パスワード好き	共 10 次使用密码机获取卡片
パスワード使い	使用密码机消费DP累计10000DP
カードコンプリート	全卡片收集率达到 100%
魔法カード收集家	魔法卡收集率达到 80%
陷阱カード收集家	陷阱卡收集率达到 80%
モンスター收集家	怪兽卡收集率达到 80%
ゴージャスデュエリスト	DP 达到 100000
レシピ博士	得到所有卡组列表
アイドルデュエリスト	收到所有人发来的所有邮件
精灵を知るもの	遇到过所有精灵
精灵の友达	取得 50% 的精灵
精灵の使者	50% 的精灵达到 LV3
スピリット・サモナー	取得所有精灵
精灵の王	所有精灵达到 LV3
勉强王	一次定期试验得到满分
エリートデュエリスト	10 次定期试验得到满分
召唤王子	召唤过 50% 的怪兽
召唤王	召唤过全部怪兽
魔法王子	发动过 50% 的魔法
魔法王	发动过所有魔法
陷阱王子	发动过 50% 的陷阱
陷阱王	发动过所有陷阱
アカデミアのヌシ	战胜过所有决斗者
デュエル好き	决斗次数累计达到 10 次
デュエル王	决斗胜利次数累计达到 500 次
ドロップアウトボーイ	决斗败北次数累计达到 100 次
驱け出しデュエリスト	LV5
中坚デュエリスト	LV10
一流デュエリスト	LV20
カリスマデュエリスト	LV30
プロデュエリスト	LV40
アカデミアの星	通关
ディスク收集家	收集到 50% 的决斗盘
ディスク使い	收集到所有决斗盘
服收集家	收集到 50% 的服装
おしゃれデュエリスト	收集到所有服装
初心者	初期获得
自称熟练者	初期获得
オシリスレッド生徒	初期获得
游戏王ゲーム经验者	初期获得
OCG 经验者	初期获得
ナイトメアトラバドール	和《游戏王 噩梦的吟游诗人》通信后取得



购买部



这里销售着 99% 的卡片，这里将是你未来跑得很勤的地方，这里有一个叫"多美小姐"的大妈想以卡发财，然而坚决抵制 JS 的我们却有办法让"多美小姐"欲哭无泪。

秘术1 被封印之禁断抽卡

别看商店里的卡包标价那么贵，其实那一切在我们的面前都是浮云，您只需按照以下步骤就能轻松地买下全部卡包：

1.进入A卡包选取1包卡

2.进入想买下整盒卡的B卡包后，按L键全选卡包

3.不进入至少还有1包卡的C卡包，选中其后按R键

4.按X键拆卡

怎么样？轻松用150DP买下了一盒+一包卡了吧！

秘术2 无尽的补给

在卡店进货那天，一次买下所有卡包后，卡店将再次补充货源。所以再这一天可以达成无限购买——当然，您的DP也要够哦！

卡包一览

卡包资料一览	
白き龙の传说	初期出货
强大な封印の力	初期出货
定められた混沌	初期出货
黑き暗の魔导师	初期出货
真红に燃える业火	LV2追加
雷鸣の召唤者	早乙女事件后，定期船特别包
究极の力	LV4追加
ヒーローの条件	"精灵的呼唤"事件后追加
黑き混沌の使者	LV6追加
トゥーン・リベンジ	LV8追加
解き放たれたマシン	LV10追加
电脑再起动	"两校决斗对抗赛"后追加
悠久なる师弟	LV12追加
胜利への渴望	潜水艇特别包
祸々しき魔物	LV14追加
巨龙との战	索加事件后，定期船特别包
墓守の宿命	七星事件开始，潜水艇特别包
结束した力	LV16追加
魔术と剑术の竞演	剧情发展到第二学期后
天からの使者	LV18追加
王者の住まう神殿	通关后追加
光より生まれる破坏者	LV20追加
大邪神の怒り	LV22追加
破坏と再生の导き	LV24追加
暗を打ち碎く光	LV26追加
深远なる暗	LV28追加

当某卡包卡片收集率超过80%时，可以得到该卡包卡表。

卡店礼物

一次性购卡消费满5000DP，就能得到多美或者セイコ送出的礼物——以下卡片中随机送出：

トメさん	セイコ
刻之封印	王家神殿
简易融合	魔导心理战士
幻影之壁	英雄光辉
进化之翼	海神的巫女
栗子球的呼唤笛	切入敌阵的队长
等级上升！	地盘沉下

需要特别注意的是，刻之封印和王家神殿是卡包里抽不到的，只能通过该方法获得。

资料室

チュートリアル

这里是学习决斗规则的地方，虽然很多玩家都已经掌握了这些规则，但是还是建议大家来读读，因为努力学习是一定会有回报的——每读完一个水平段的规则，桦山老师将奖励你一张卡片哦！

学习奖励

读完"初步"奖励"死亡考拉"一张

读完"基本"奖励"宇宙人马"一张

读完"应用"奖励"苦涩的选择"一张

应用

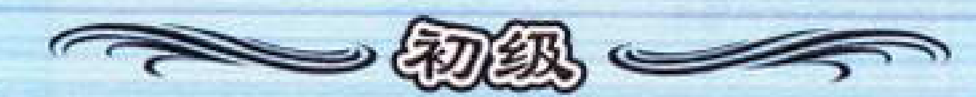
读完"应用"可以得到超罕贵卡"苦涩的选择"，然而这部分可不是那么容易读完的，因为这部分里的"カード别"是当你得到某张卡片时，才会出现那张卡片的介绍的。现在就让我把"カード别"中所有卡片列个表给大家，方便大家收集：



"カード別"列表		
被封印的埃及使者	限制解除	深渊的暗杀者
异次元战士	爆炎少女	死灵骑士
恶魔布兰基	DEATH 盘	强化支援机械·重装兵器
纳祭之魔	融合之门	可变机兽 枪手龙
人造人 索加	处刑人－魔修罗	连续魔法
魔镜导士·限界反射者	最终战斗	天罚
寄生虫·帕拉萨德	一刀两断侍	融合咒印生物－光
替罪羊	月之书	葛布林的经营手腕
血之代价	溶岩魔神	精灵术师 树精
神之宣告	魂削死灵	小钻头
遗言状	XYZ－钢龙炮－	原型电子龙
未来壶	技能抽取	D-HERO 钻石人
光之追放者	末日的倒计时	嵌合超载龙
神圣光辉	狂怒类人猿	死皇帝之陵墓
活死人的呼声	混沌战士－开辟的使者	E·HERO 水之新生侠
指挥骑士	凡人的心术	未来融合
传说的渔人	神殿守护者	铠黑龙－电子暗黑龙

詰めデュエル

游戏中设计了大量决斗残局来考验大家的决斗实力以及对决斗规则的掌握程度，破解这些残局将得到一定的DP奖励——初级奖励150DP／题，中级奖励300DP／题，上级奖励450DP／题；另外，每解完一个水平段的残局还能得到一张卡片作为奖励（具体见下文）。



01 まずはこれから

出现条件：初期出现

解法：发动"超载融合"，用墓地的一只"电子龙"和任意一只机械族怪兽融合召唤"嵌合超载龙"，此时其攻击力为1600；发动"强制转移"之后用"青眼白龙"击破"嵌合超载龙"。

02 次元を支配しろ！

出现条件：初期出现

先发动"亚空间物质转移装置"，除外再来一只"青眼白龙"，再生祭召唤"诅咒之龙"，并连锁发动"激流葬"。最后发动"次元融合"后，总攻击即可。

03 Oh！ジャマ！

出现条件：初期出现

解法：发动"扰乱三重奏"后，发动"重力解除"，再牺牲场上的"暗黑剑龙"发动"大进化药"，最后召唤"究极恐兽"对对方场上的三只扰乱衍生物各进行一次攻击。

04 古代の王者达

出现条件：初期出现

解法：牺牲"猛犸的墓场"发动"大进化药"，再召唤"三角龙"并用"神秘的中华锅"炒掉它以恢复其守备力数值LP。发动"押收"丢掉对手手中的"栗子球"后再发动两次"血之代价"召唤"剑角兽"和"究极恐兽"进行总攻。

05 Oh！悪夢の拷问部屋

出现条件：LV2追加

解法：召唤并发动"升灵术师"的效果，再以"升灵术师"为对象发动"破坏指轮"、以对方"黑炎龙LV6"为对象发动"破坏轮"，最后发动"奇迹之侏罗纪蛋"的效果——特殊召唤"究极恐兽"进行攻击。

06 君に挑战1

出现条件：LV2追加

解法：对"栗子球"发动"防守罚则"后将其转为守备表示，然后发动"增殖"并连锁"谢肉祭"，最后召唤"潜水艇"直接攻击。

06 异次元の住人

出现条件：LV2追加

解法：发动"大岚"后，以"魂吸收"为代价对"白角龙"发动"向死者招手"，之后发动"押收"丢弃对方手牌中的"黑洞"，再用"过早的埋葬"苏生"白角龙"并发动其效果——除外对方墓地的两张魔法卡，最后用"白角龙"攻击。

08 力试し

出现条件：LV3追加

解法：用"巨大病毒"自杀式攻击"多鲁多拉"，被击破后连锁"命之网"特殊召唤回"巨大病毒"，最后用"活死人的呼声"苏生"食人宝箱"发动总攻击。



09 奇迹を起せ!

出现条件：LV4追加

解法：召唤"魔导战士 破坏者"，以"龙族秘宝"为对象发动其特效，再连锁发动"沙尘大龙卷"，选择对方盖牌，再次连锁发动"奇迹的苏生"召唤对手墓地里的"白角龙"，结束连锁，连锁计算完毕。白角龙发动效果除外对手墓地的3张魔法卡，进入战斗流程，用其攻击"青眼白龙"，再用"魔导战士 破坏者"做最后攻击。

10 スパーク！电池メンズ

出现条件：LV4追加

解法：召唤"电池人单二型"，发动"谦虚之壶"，选择手卡里的两只"电池人单二型"放回卡组，SET"充电器"并发动"失去的同伴"选择任意一个"电池人单二型"，发动"强欲之瓶"，再发动"充电器"，连锁"连续魔法"，把墓地的两只"电池人单二型"都特殊召唤到场上，用"电子龙"做最后攻击。

11 最强骑士团

出现条件：LV5追加

解法：召唤"爆炎少女"，再利用"血之代价"召唤"贪食龙"后，再次利用"血之代价"效果召唤两只"天道虫"，最后以"贪食龙"、两只"天道虫"为祭品发动"血之代价"召唤"雷霆剑圣"，最后总攻击吧！记得对方发动陷阱的时候连锁"盗贼的七道具"就行了。

12 ヒーローの油断

出现条件：LV5追加

解法：发动"幽狱之时计塔"，再发动"无尽的恐惧"后，反转"暗之假面"回收"无尽的恐惧"并在再次发动"无尽的恐惧"之时连锁"非常食"——对象"王家神殿"和"无尽的恐惧"，召唤"魔导战士 破坏者"破坏"幽狱之时计塔"以特殊召唤"命运英雄 恐惧人"，并以其效果特殊召唤墓地中的两只命运英雄。发动"命运英雄 冲击人"的效果，牺牲"命运英雄 顽强人"后，用它击破"元素英雄 闪光火炎翼人"，最后用"命运英雄 恐惧人"解决战斗。

13 お手并み拝见

出现条件：LV6追加

解法：发动"月之书"把对方场上的"小矮人突击部队"变成里侧表示，发动攻击，用"谜之剑士LV6"的效果破坏掉里侧表示的"小矮人突击部队"，"漆黑的豹战士"再发动攻击，攻击对方任意一只"月读命"，在祭掉"谜之剑士LV6"的同时连锁"同路人"，破坏掉对方场上的另一只"月读命"，选择继续攻击的同时连锁"生死的呼唤"，把墓地里的"谜之剑士LV6"特召回场上，做最后的攻击。

14 最初の难关

出现条件：LV6追加

解法：用"可变机兽"的效果对其实现零祭品召唤，发动"向死者招手"丢掉手卡中的"流星直击"，破坏"可变机兽"，再用"过早的埋葬"将"可变机兽"特殊召唤回场上并进入战斗阶段——"真红眼黑龙"击破"黑炎龙LV6"后，再用"双头恐龙王"和"可变机兽"直接攻击对方玩家，进入主要阶段2，发动手卡中的"雷光粉碎"即可。

15 ワイルドブラッド

出现条件：LV7追加

解法：发动"向死者招手"，丢弃"可变机兽"，破坏掉场上的"逆袭的熊猫"。此时，选择发动"森之番人 绿狒狒"的效果——支付1000LP特殊召唤其出场；召唤"光之追放者"并发动手卡中的"魂吸收"，最后发动手卡中的场地魔法"森林"，在发动"过早的埋葬"把"可变机兽"特殊召唤回场上后发动总攻。

解完初级残局后，可以得到一张"食人虫"。

中级

01 君に挑战2

出现条件：LV8追加

解法：用"氢素龙"做祭品牲祭召唤"剑龙"，再利用"血之代价"效果，以"剑龙"做祭品牲祭召唤"三角龙"，再丢弃"氧素龙"发动"向死者招手"以破坏掉自己场上的"三角龙"；再发动"奇迹之侏罗纪蛋"效果——特殊召唤"超传导恐兽"并以它攻击对方的"女剑士卡南"。

02 攻击を休めるな!

出现条件：LV8追加

解法：发动"月之书"将"铠武者僵尸"变为里侧守备表示，然后再对里侧守备表示的"铠武者僵尸"发动"太阳之书"；召唤"杀人番茄"攻击"磁

石战士阿尔法"，被击破后发动其效果特殊召唤"奇袭的哨探"，并对其发动"突进"后，以之进行双重攻击。

03 绝对防御壁

出现条件：LV9追加

解法：发动"强制转移"将"忍者统帅佐助"与对手的"棉花糖"交换控制权，以得到的"棉花糖"做祭品牲祭召唤"地帝格兰玛格"，并用其效果破坏对手场上一只"魂削死灵"；破坏掉对手场上一只"魂削死灵"后，发动"生命力吸收魔术"，再给对手场上剩余的一只"魂削死灵"装备"堕落"，然后发动"所有者之印"取回"忍者统帅佐助"的控制权并将其变更为攻击表示；"强夺"对手场上一只"棉花糖"后，以之作为"敌军控制器"的祭品，获得对手场上"棉花糖"的控制权并将它转为攻击表示；最后剩下的就是总攻击

04 发进！ビークロイド

出现条件：LV9追加

解法：以"青眼究级龙" 做祭品牲祭召唤"机械飞龙"并发动"限制解除"，SET"神奇车库"后发动"大岚"，凭借"神奇车库"的效果特殊召唤"小直升机"；用"小直升机"扫除障碍后，"机械飞龙"发动直接攻击；最后进入主要阶段2，发动手中的"雷光粉碎"即可触摸到胜利。

05 悪魔の住む场所

出现条件：LV10追加

解法：以"神灯魔精" 做祭品牲祭召唤"铠武者斩鬼"，丢弃"深渊的暗杀者"以"暗黑人偶 尼古罗菲娅"为对象发动"死者转生"，丢弃"熔岩魔神"以"暗黑胶质人"为对象发动"雷击" 丢弃"成金的小矮人"以"暗黑胶质人"为对象发动"淘汰"，最后特殊召唤出"暗黑人偶 尼古罗菲娅"后进行总攻击。

06 钢铁の要塞

出现条件：LV10追加

解法：发动"纳祭之魔"的效果，吸收对手场



上一只"电子龙"，再给"纳祭之魔"装备"雾状身体"，丢弃"向死者招手"给"纳祭之魔"装备"双光的双剑"，再对其发动"收缩"，最后给"古代之机械巨人"装备"恶魔之斧"后，用"纳祭之魔"对它进行两次攻击。

07 封印解除

出现条件：LV11追加

解法：丢弃"可变机兽"发动"雷击"破坏"王宫的号令"，反转"企鹅士兵"以其效果将"光之追放者"和"被封印者的左腕"弹回对手手卡，发动"魂之解放"除外墓地存在的被封印四部件，召唤"被封印的埃及使者"后发动"次元融合"特殊召唤"可变机兽"和"被封印者的左腕"，反转"神圣魔术师"后发起总攻击。

08 まずは小手调べ

出现条件：LV11追加

解法：发动"赤裸的国王"，然后选择"愤怒的类人猿"发动"强制转移"，再对对手场上的"愤怒的类人猿"发动"攻击封印"，接着在发动"技能抽取"后零祭品召唤"可变机兽"，并在总攻击结束后进入主要阶段2，发动"陷阱解除"破坏"技能抽取"，最后用"地震"解决战斗。

09 意外な结末

出现条件：LV12追加

解法：以对手场上两只"岩石巨兵"做祭品特殊召唤"熔岩魔神"，丢弃"铁骑士"发动"向死者招手"破坏"熔岩魔神"，除外"铁骑士"特殊召唤"巨岩 基钢提斯"，再发动"异次元之归还"特殊召唤"铁骑士"，最后进行总攻击。

10 门をこじ开けろ！

出现条件：LV12追加

解法：用"月之书"将"人造人索加"变为里侧守备表示，召唤"异形的使者"进行直接攻击，然后发动"破坏轮"炸掉"异形的使者"。

11 最强骑士团2

出现条件：LV13追加

解法：召唤"爆炎少女"，发动"血之代价"的效果召唤依次"贪食龙"、"骷髅天道虫"、"骷髅天道虫"，再以"血之代价"的效果用两只"骷髅天道虫"做祭品召唤"雷霆剑圣"，最后先用"雷霆剑圣"攻击"沉默剑士LV5"后，用"贪食龙"攻击"沉默剑士LV3"。

12 サイバークライシス

出现条件：LV13追加

解法：以"电子暗黑翼刃"为祭品召唤"半鱼

兽”，发动“向死者招手”——丢弃“翡翠龙”，破坏“青眼白龙”，再丢弃“恶魔之斧”发动“死者转生”回收“电子暗黑翼刃”，发动“谦虚之壶”将两卡手卡放回卡组中，先后发动“未来融合”和“超载融合”融合召唤“铠黑龙－电子暗黑龙”并选择装备“青眼白龙”，最后直接攻击。

13 レベルアップ！

出现条件：LV14追加

解法：反转召唤“月读命”，以它的效果盖上对手场上的“魔法取消器”；发动“凤凰神之羽根”——丢弃“等级调整”回收“武装龙LV7”；再发动“凤凰神之羽根”——丢弃“等级上升！”回收“武装龙LV5”，之后发动“成金的小矮人”，召唤“武装龙LV5”，并对其使用“等级上升！”特殊召唤“武装龙LV7”，用“过早的埋葬”苏生“武装龙LV5”击破“魔法取消器”，最后用“武装龙LV7”直接攻击。

14 战士达の轨迹

出现条件：LV14追加

解法：发动“卖棺者”，召唤“切入敌阵的队长”并用它的效果特殊召唤“魔物的狩人”，连锁发动“地狱的暴走召唤”后发动“三角攻势”，然后在用“破坏轮”炸掉“长虫妖”后发动“强制转移”——用“钮特力安”和对手的怪兽交换控制权，再发动“死之魔术箱”破坏对手的一只“恶魔的召唤”并将“切入敌阵的队长”的控制权转移给对手，最后用三只“魔物的狩人”直接攻击、“恶魔的召唤”击破“钮特力安”后选择破坏对手场上的“恶魔的召唤”。

15 限りなき融合の力

出现条件：LV15追加

解法：发动“次元融合”特殊召唤被除外的四只怪兽；发动“融合”融合召唤“人工智能滑冰者”后，发动“融合回收”回收“融合”和“人工智能明星”，再依次发动“融合”、“奇迹之融合”融合召唤两只“元素英雄 火焰翼人”，然后召唤“人工智能明星”，依次按照“元素英雄 火焰翼人”、“人工智能滑冰者”、“元素英雄 火焰翼人”、“人工智能明星”发起攻击。

解完中级残局后，可以得到一张双价体。

上级

01 风间パワー全开！

出现条件：LV16追加

解法：召唤“蘑菇人”后，发动“玉碎指令”破坏掉对手后场的所有卡片；用“补充要员”回收墓地中除了“白骨”和“铠武者僵尸”之外的通常怪兽；发动“轮回转生”后，仪式召唤“要塞鲸”；发动“魔之试衣间”攻击表示召唤所有通常怪兽；发动“千之能量”后，用“要塞鲸”和“马戏团小丑僵尸”做先锋发动攻击。

02 风间パワー全开！

出现条件：LV17追加

解法：反转召唤“暗黑胶质人”降低自己场上的“氧素龙”攻击力，然后以“暗黑胶质人”做祭品召唤“魔导心理战士”，分别给“魔导心理战士”和“氧素龙”装备“恶魔之斧”和“磁力的戒指”后发动“药物的副作用”，然后用“魔导心理战士”击破对手的“千眼邪教神”、用“氧素龙”攻击对手的“先人的石像”，最后发动“地狱风暴”。

03 研ぎ澄まされた战术

出现条件：LV18追加

解法：发动“魔法吸收”、“卖棺者”后反转召唤“企鹅士兵”将对手的“黑炎龙LV6”和“棉花糖”弹回手卡；丢弃“深渊的暗杀者”发动“闪电漩涡”并回收“纽特”；SET“纽特”后对其发动“太阳之书”、发动“血之代价”——以两只“棉毛衍生物”为祭品召唤“究级恐兽”、以“企鹅士兵”为祭品召唤“守护者斯芬克斯”，最后全员总攻击。

04 君に挑战3

出现条件：LV19追加

解法：给“魂削死灵”装备“打火石”，“打火石”被破坏后再将其装备给“幻影迷宫壁”；用“纳祭之魔”吸收“棉花糖”后发起攻击——“薄幸的少女”击破“宣告不幸的黑猫”后，用“加农炮兵”击破“幻影迷宫壁”，并将“打火石”装备给已经攻击过了的“薄幸的少女”，再用剩下的怪兽直接攻击后进入主要阶段2；召唤“加农炮兵”，发动其效果——牺牲掉场上四只怪兽。

05 实力诊断试验

出现条件：LV20追加

解法：对“强欲之瓶”发动“小旋风”，并连锁“对手登场！”，再连锁“非常食”将除“积累的幸福”外的所有卡送进墓地，最后连锁发动“积累的幸福”；丢弃“雷帝 扎波鲁格”对“元素龙”发动“二重攻击”；进入战斗阶段，用“混沌战士－开辟的使者”进行二次攻击后，再用“元素龙”进行二次攻击。

06 トークン・マスター

出现条件：LV21追加

解法：以一只“蒲公英”为祭品召唤“武装龙LV5”，用“武装龙LV5”击破“光之追放者”、“弹射龟”击破一只“蘑菇人”；进入主要阶段2，发动

"武装龙LV5"效果，丢弃任意一张手卡破坏对手场上任意一只怪兽；发动"弹射龟"效果——依次射出"武装龙LV5"、两只"蒲公英"和自己；发动"扰乱三重奏"后再发动"衍生物谢肉祭"。

07 ただいま参上！忍者军团

出现条件：LV22追加

解法：召唤"忍者统帅 佐助"，给"魂削死灵"装备"破坏城壁的大枪"，发动"过浅的墓穴"苏生"忍者统帅 佐助"并对其使用"太阳之书"，反转召唤"神圣的魔术师"回收"太阳之书"，对"魂削死灵"使用"太阳之书"后给"忍者统帅 佐助"装备上"风魔手里剑"，用"忍者统帅 佐助"和"速攻的黑色忍者"分别攻击"魂削死灵"后结束本回合；在结束阶段发动"外部离子射线"牺牲"忍者统帅佐助"。

08 タイトロープを渡れ！

出现条件：LV23追加

解法：发动"谦虚之壶"将"红齿轮"、"黄齿轮"放回卡组，召唤"神灯魔精"并用它攻击"审判者"，被击破后发动"自选式狩猎者"；用"红齿轮"和"神鹰女郎"同归于尽后，发动"命之网"并检索"黄齿轮"上手；用"绿齿轮"攻击"审判者"，被击破后发动"命之网"并检索"红齿轮"上手；用"暗黑胶质人"自杀攻击"审判者"，被击破后再次发动"命之网"特殊召唤它，并将对方的"魂削死灵"作为其效果对象；最后用"绿齿轮"做先锋，发起总攻击。

09 ホルスの弱点

出现条件：LV24追加

解法：丢弃"流氓佣兵部队"发动"雷击"以破坏"绊倒"；反转"大王目玉"，将"地碎"和"守城翼龙"分别调整到第一、二张；以"异次元战士"为祭品发动"怪物之门"；反转"神圣的魔术师"回收"地碎"，发动"地碎"；发动"补充要员"后，召唤"石像鬼"，发动"魔法石采掘"回收"地碎"；发动"技能抽取"后发动"地碎"；最后发动"王宫的通告"后进行总攻击。

10 暗からの声

出现条件：LV25追加

解法：给对手的"人造人 索加"装备"电脑增幅器"后，发动"大岚"；丢弃"月之书"，发动"向死者招手"破坏对手的"真红眼黑龙"；召唤"流氓佣兵部队"后发起总攻击。

11 最后の挑战

出现条件：LV26追加

解法：召唤"处刑人－魔修罗"；丢弃"向死者招手"，给"邪神 恐惧之根源"装备"闪光的双剑"；用"处刑人－魔修罗"攻击后，丢弃"稻妻之剑"发动"雷击"破坏"处刑人－魔修罗"；从手卡中发动"天邪鬼的诅咒"后发动总攻击；进入主要阶段2，用"弹射龟"将"邪神 恐惧之根源"和自己射出。

12 最凶の敌

出现条件：LV27追加

解法：召唤"梦小丑"破坏对手的"人造人 索加"，反转"蓝色忍者"破坏对手的"巨大化"；发动"血之代价"以"黑魔龙"外的三只怪兽为祭品召唤"邪神 恐惧之根源"；以"邪神 恐惧之根源"为祭品，发动"死亡病毒"，再以"血之代价"的效果，以"黑魔龙"外的怪兽为祭品召唤"半鱼兽"；将"黑魔龙"转换为守备表示后发动"重力解除"，再发动"断头台之惨剧"，最后直接攻击。

13 フワフワ棉毛が飞んできた

出现条件：LV28追加

解法：丢弃"电子龙"，用"向死者招手"破坏掉"蒲公英"；发动"过浅的墓穴"后用"硫酸落穴"破坏掉对手场上里侧表示的"蒲公英"；发动"重力解除"后用"自律行动单位"苏生对手的"蒲公英"；以"蒲公英"为对象发动"强制转移"，再用"电子龙"为祭品召唤"冰帝"，以它的效果破坏掉"自律行动单位"；将"逆袭的熊猫"转为攻击表示后，用它攻击攻击表示的"棉毛衍生物"，再用"冰帝"和"棉毛衍生物"攻击剩下的两只攻击表示的"棉毛衍生物"。

14 最后に残るのは？

出现条件：LV29追加

解法：发动"喧闹的邪恶灵"弹回"王宫的通告"；发动"过浅的墓穴"苏生"天道骷髅虫"，使用"盗墓者"盗取对手墓地中的"小旋风"，再以"天道骷髅虫"为祭品召唤"冲击魔人"，以它的效果破坏"绊倒"；以"冲击魔人"为对象发动"强制转移"，再"强夺"对手的"深渊战士"，并以它的效果弹回"冲击魔人"；将"幻影迷宫壁"转为攻击表示，发动"血之代价"效果SET"死亡考拉"；对"死亡考拉"发动"太阳之书"，然后用"黑蝎－飞速逃跑的齐克"攻击后弹回"暗黑の扉"，最后再用剩余怪兽



进行直接攻击。

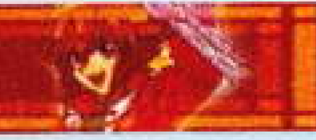
15 执念の"青眼の白龙"

出现条件：LV30追加

解法：以"龙族支配者"和"恶魔龙"为祭品召唤"青眼白龙"，发动"世代更迭"破坏一只"青眼白龙"并将卡组的一只"青眼白龙"加入手卡；发动"强欲之壶"，再丢弃"过早的埋葬"发动"死者转生"回收墓地的"青眼白龙"，融合召唤"青眼究极龙"；发动"暗之量产工场"回收墓地的两只"青眼白龙"，再以对手的"千年原人"为对象发动"对手登场！"特殊召唤"青眼白龙"；丢弃"破灭的爆裂疾风弹"发动"闪电旋涡"；发动"血之代价"效果，召唤"正义之味方 海马侠"，并以之效果特殊召唤"青眼白龙"；发动"战士生还"回收"正义之味方 海马侠"，并再次以"血之代价"的效果召唤它；发动"活死人呼声"、"水之合唱"后，全体总攻击。

解完高级残局后，可以得到一张电子龙。

户外



决斗者

和前作一样，本作中也有许多卡片是卡包中没有收录的，要获得这些卡片就只能通过某些决斗者赠送。当您通过决斗和决斗者们不断提升好感度之后，他们可能在和您的决斗败北后以一定几率赠送您一些卡片，下面就给大家列出一个详细的列表，其中红色字体的卡片为无法在卡包中抽到的：

决斗者赠送卡片列表

决斗者	赠送卡片
游城十代	强欲之壶、救援狗、元素英雄 火炎翼人、融合、融合之门、摩天楼
丸藤翔	黑洞、小钻头、小直升机、雷电娘娘、彼者、此者
前田隼人	王宫的敕命、口袋大树熊之主、死亡考拉、治疗之神、巨型考拉、死亡袋鼠
万丈目准	杀手蛇、万宝槌、XYZ－钢龙炮－、X－首领加农、Y－龙头、Z－金属履带
天上院明日香	黑森林女巫、人工智能滑冰者、人工智能芭蕾裙、人工智能明星、利刃滑冰者、魔导女武神
剑山	闪电雷击、超传导恐兽、究极恐兽、暗黑剑龙、奇迹之侏罗纪蛋、侏罗纪世界
三泽大地	月读命、水龙、磁石战士 磁体战神、氢素龙、氧素龙、化学反应－H_2O
枕田	白毛球、企鹅士兵、豆腐王、悠悠、愤怒之豆腐
浜口	神圣女武神、双生妖精、神鹰女郎1、神鹰女郎2、神鹰女郎3
大原进	处刑人－魔修罗、大暴落、暗之量产工场、矮人的秘药、小偷矮人、葛布林的经营手腕
小原洋司	纤维壶、泡沫经济、衍生物收获祭、矮人的小官吏、葛布林的敷衍了事、强盗矮人
神乐坂	心变、翻弄的精灵剑士、疾风的暗黑骑士佳亚、混沌战士、混沌的仪式、千把刀
爱德	混沌帝龙 －终焉的使者、幽狱之时计塔、命运英雄 恐惧人、命运英雄 顽强人、命运英雄 钻石人、暗黑都市
高寺	魔导科学家、暗黑人偶·尼古罗菲娅、假面魔兽、假面魔兽的仪式、牺牲的祭坛、咒术抹消
早乙女	神鹰羽毛扫、薄幸的美少女、薄幸的少女、恶魔的红唇、神之惠、诱惑之影
克洛诺斯教授	未来壶、古代之机械巨人、古代之机械工兵、古代之机械城、古代之机械工场、齿轮战士
桦山先生	苦涩的选择、魔族的咖喱、神秘的中华锅、蘑菇人、杀手番茄、恶魔的调理师
鲇川惠美	蝶之短剑－回音、隐居者的猛毒药、黑色项链、高速鼯鼠、白衣天使、堕天使玛莉
迷宫兄弟·兄	喜爱恶作剧的双子恶魔、门之守护者、迷宫壁、雷魔神、风魔神、水魔神
迷宫兄弟·弟	强引的番兵、影子怪、墙壁之影、迷宫变化、迷宫魔战车、加农炮兵
阿纳西斯	恶梦的海市蜃楼、金属反射史莱姆、冰帝、传说之都－亚特兰堤斯、半鱼兽、传说的渔人
塔尼娅	最终战斗、亚马逊的圣战士、亚马逊宠物虎、亚马逊的诅咒师、亚马逊的射手、亚马逊的剑士
影丸	现世与冥界之逆转、幻魔之殉教者、恶魔圣域、神炎皇、降雷皇、幻魔皇
天上院吹雪	死者苏生、真红眼暗龙、真红眼黑铁龙、真红眼黑龙、金属化·魔法反射装甲、黑龙之雏
取卷太阳	地雷蜘蛛、暗妖精、龙僵尸、パロット・ドラゴン、宝贝龙
慕谷雷藏	投石攻击、六芒星的咒缚、岩石巨兵、攻击封印、守备封印
江里系石辉	卡通恶魔、卡通青眼白龙、针虫、守墓的使魔、卡通世界
内村米人	守墓的暗杀者、王家长眠之谷、盗墓者的报应、盗墓者、守墓的长枪兵
田中夏雄	速攻的黑忍者、风魔手里剑、蓝色忍者、忍法·变化之术、红色忍者
加藤良太	白骨王、海蟒蛇、白骨、水魔法使、火焰地狱犬

黑魔导女孩

只有心灵纯净的人才能看到卡片精灵，而卡片精灵大多都很高兴遇到能看到自己的人，而黑魔导女孩也是其中之一。所以，当心灵纯净的您遇到黑魔导女孩之时，她一定会随机送一张卡片给您，而这些卡片中不乏卡包中抽不到的超级罕贵卡哦！

下面就让我们来看看黑魔导女孩所准备的礼物吧（红色卡片表示不能买到的卡片）。

混沌战士－开辟的使者、混沌巫师、黑魔导女孩、卡通黑魔导女孩、魔导女武神、黑魔导、死之魔术箱、洗脑、被封印者的右足、被封印者的左足、被封印者的右手、被封印者的左手、被封印的埃及使者、羽翼栗子球、栗子球、贤者的宝石。

恶魔城ドラキュラ

文 周树人 编 LIKY 美编 紫枫

四段跳 恶魔城 迷宫画廊 跳跃技巧极限研究

在日本，如果你问一个游戏玩家《恶魔城》是什么，他可能会说"不知道"，但如果用同样的问题问国内玩家，回答还是"不知道"的话，那他绝对会立刻被成千上万的"恶魔城FANS"用浸过上千年圣水的圣鞭活活抽死……《恶魔城》在国内的人气之所以那么高，都是因为游戏流畅的操作，引人入胜的剧情，巧妙的谜题、丰富的隐藏要素……而众所周知，历代《恶魔城》都存在众多千奇百怪的BUG，这些BUG有好有坏。作为NDS上"《恶魔城》系列"的第二作，《迷宫画廊》是否已经没有什么BUG可发掘了呢？答案当然是否定的(否则我也不会写这篇文章)，悄悄告诉你，下面要介绍的这些独门秘笈可都是绝密的喔，别说出去了。OK，说了这么多废话也是时候入正题了，现在我就来为大家揭秘这些独门秘笈。

入门篇

首先要说的是，跳跃的BUG一共分为3个，分别为假二段跳、假三段跳和假四段跳。什么？你说二段跳是地球人都会，那就错了，因为现在所说的是假二段跳，而不是普通街边捡到的二段跳(普通是指通过正常途径取得的二段跳)，至于两者的不同之处，就是普通二段跳要比假二段跳跳得更高，且使用方便，但假二段跳可在不需要取得任何魔导器的情况下使用，听起来似乎很神吧，不用着急，请继续往下看，下面的内容保证不会让你失望。

在本作中，因为加入了双人合作系统而且可以通过触摸屏控制另一角色，所以本次的BUG充分利用了这点，方法如下：当两名角色处于同屏时(当前控制角色随意)，用手或触控笔点击电脑控制角色(以下简称NPC)头部以上任何地方(推荐用手，原因下面会说)，此时NPC会向所指的方向跳跃，当NPC落入下的一瞬间(判断人物是否开始落下可以从腿部动作观察)立即按X键(也就是换人)，因为换人后会有一秒左右的停顿时间，在停顿结束后如果立刻按B键跳跃，你就会发现NPC居然再一次向上跳，说起来很简单，不过要做到是没那么容易的，不行就多练几次吧，总有一次会成功的。OK，说完假二段跳，下面要说的是假三段跳，正如其名，假三段跳就是连续向上跳三次。不过假三段跳必需得到二段跳魔导器后才行，方法和假二段跳大同小异，也是用手点击NPC角色头部上方后，当角色自动向上连续跳两下后呈现下落姿态时换人再按跳跃即可。需要注意的是，一定要在下落过程中才能按跳跃，否则没可能成功，至于假四段跳，由于使用方法比较复杂，且不是所有地方都能用(受地形限制)，所以详细使用方法请看下面的实践篇。

实践篇

所谓实践，其实就是利用上面说到的BUG到达一些平时无法从正常途径进入的地方或跳过一些BOSS，而在一些会触发剧情的房间，若从正常进入方向的相反方向进入，结果又会如何？接着往下看吧。

游戏刚开始，来到图1处，这里有一个需要二段跳或踩肩跳才能到达的高台，正好可以试验一下BUG，站在图中位置用假二段跳可以很轻松跳过，再向右走就是半牛身BOSS的房间，我们完全可以无视它，因为打败BOSS后需要拿推动物体的魔导器或向下走地下处刑场才能继续游戏，不过两者都太费时了，所以我们选择向左走。如果按照正常游戏流程，此时应该到幽灵NPC处拿下铲再到烟雾之街拿踩肩跳和推动物体的魔导器，不过我们同样可以无视掉，因为我们已经会假二段跳，所以可以直接向上走，用假二段跳通过上面的路线到达愚者之国。不过愚者之国绝大多数地方需要用到二段跳，非常考验玩家的操作



技术，所以如果对自己技术没什么信心的玩家可先从中间路线跳过史莱姆BOSS(唉！可怜的史莱姆)，从BOSS房间右侧拿二段跳魔导器再去愚者之国，不过，别忘了们的口号是极限研究，所以我们的目标当然是在不取得魔导器前提下通过此地。



图3

来到愚者之国，因这里的难点较多，现在只列举几处难通过的地方供大家参考。其中有几处都有一个共同特点，就是都需要在两个版面之间使用假二段跳，难度可想而知，先说图2和图3。首先，跳之前要转换到手动控制男一号的状态下，原因是男主角跳得比女主角高，很容易出现跳过版面后落下的情况(此时无法再跳)，而NPC所站的位置也很有讲究，必须站在平台的最右边，这样可令NPC乖乖地呈弧线跳向出口又不会发生跳过版面的情况。做好一切准备后就可以开始了，先用手点击图中红圈位置，当NPC跳到两版面交接处且上半身被遮盖时，立刻换人再按跳跃，就可以成功跳上去。而图4的跳法就简单多了，只需NPC跳出井落到头部与右平台持平时换人再跳即可。最后还有一处要说的是图5，这里有一个不停旋转的火圈，要充分掌握好时差，否则被烧几下我们的夏洛特和乔纳森可是会小命不保的。



经过千辛万苦终于来到我们的老朋友“尸球”处，把它干掉后本以为可以轻松一下，谁知现在才迎来此关的最难点——“逃出”，因为受地形限制，想在没有二段跳魔导器的情况下逃出这里是非常难的。





(是！我承认被卡在这里很久)幸好最终还是找到逃离的办法，具体方法如下：先让两人站在图6的位置，然后这里要点击图中红圈位置，当NPC跳向中间并呈现下落趋势后的0.1秒立刻换人再跳，成功跳起后别忘了按右键，以上过程实施起来经常是10次才有一次成功的，气急败坏的时候不要拿无辜的NDS出气喔。

走出愚者之国，这回一定要先去拿二段跳魔导器，再到热沙墓所。先来到图7处，现在终于轮到我们神圣的四段跳出场了，方法比较简单，分别操作两名角色站在图中位置，一定要女上男下，否则无法成功，原因又是女主角跳得不高，且下落时间要比男主角早，同样是点击图中红圈位置，在男主角向入口自动连跳两次后换人，此时再按跳，虽然已是三段跳，但高度还差一点，所以立刻再按一次B键吧！你就发现男主角居然再一次向上跳！请相信你的眼睛，这是真的四段跳。这下可以直接向上走，快速到达BOSS房间了，打完BOSS后不必急着回城，因为在热沙墓所的地图右下方有一个发生剧情的房间，正常路线下是必须经过的，但因为我们用四段跳跳过此路线，所以现在若从右边入口进入此房间就会发现画家布劳内尔和两姐妹居然背对着主角发生剧情，而且不会死机。同样的情况在地下处刑场右出口处也会发生，只不过是换成死神而已。





说到这里，本次的研究也是时候告一段落了，其实游戏中还有许多地方可以利用上面说到的BUG通过，通关的路线也有许多条，大家不一定要按照上面所说路线来，想最速通关的话可以走跳过半身牛和史莱姆这两个BOSS的路线，更不需要经过地下处刑场，这样可以大大节省时间，详细路线就不在这里一一讲解了。写完这篇文章的时候，游戏通关次数也快有10次了，但现在觉得自己的研究还不够深入。而本作感觉上是Konami比较用心和创新打造的一作，期待

火热秘技

秘技

PSP 小死神2 邪恶本质

美版 | 游戏原名 Death Jr.2：Root of Evil

◆实用秘技

在游戏中任何时候输入以下按键后便可以开启各种强力秘技。

输入	效果
按住L后依次输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○	全武器升级
按住L后依次输入↑、↑、↓、↓、←、←、→、→、□、△	无敌
按住L后依次输入△、△、×、×、→、○、□、○、↓、→	补充弹药
按住L后依次输入△、△、×、×、□、○、□、○、→、↓	无限弹药

PSP 超级房车赛2006

美版 | 游戏原名 Race Driver 2006

◆开启所有级别的比赛

在游戏标题菜单画面下输入↑、↓、↑、↓、×、×、□、□、△、○、△、×即可开启所有级别的比赛。



PSP 过山车大亨

美版 | 游戏原名 Thrillville

◆实用秘技



在游乐园内按顺序输入以下按键后，听到特殊声响即表示秘技输入成功。

输入	效果
□、○、△、□、○、△、×	获得50000元
□、○、△、□、○、△、□	开启所有游乐场
□、○、△、□、○、△、△	开启游乐场中的所有设施

PSP 太阁立志传V

日版 | 游戏原名 太阁立志传V

◆隐藏要素公开



与之前的版本一样，只要在游戏中获得一定数量的卡片，就可以开启对应的隐藏要素，具体情况请参见下表。

卡片数量	对应隐藏要素
300	可以选择隐藏剧本"乱世の余烬"
500	おまけ中增加音乐欣赏模式
700	おまけ中增加迷你游戏模式
900	游戏开始时可以自由编辑能力
900	可以从入手卡片中任选5枚开始游戏
1000	おまけ中增加个人战・天下无双模式

NDS PSP 雀·三国无双

日版 游戏原名 雀·三国无双



◆语音鉴赏模式

只要在无双斗牌战、雀帝位战、自由对战这三个模式中，完胜所有的对手，便可以在データベース中追加语音鉴赏模式。

金手指

本栏目中将会为大家加入PSP游戏金手指修改方法。Devhook的修改插件——CheatMaster，最新版本为0.6c，安装完成后只需要进入游戏后按热键呼叫出修改菜单，选择“地址表格”，按START键输入新地址，起名后将地址、数据类型、写入方式、数值按下表填写（输入数值时按方块键切换到16位表示），并选中锁定即可。然后回到修改器菜单“保存表格”，就可以在下次游戏时通过“加载表格”反复使用。

PSP 世界传说 光之神话

日版 游戏原名 テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー

◆游戏编号：ULJS-00093

说明	地址	数据类型	写入方式	数值	作用
Attack	0074D3C0	自动	直写	0x0000270F	物理攻击力9999
Defence	0074D3C4	自动	直写	0x0000270F	物理防御力9999
Mattack	0074D3C8	自动	直写	0x0000270F	术攻击力9999
Mdefence	0074D3CC	自动	直写	0x0000270F	术防御力9999
Smart	0074D3D0	自动	直写	0x0000270F	敏捷9999
Luck	0074D3D4	自动	直写	0x0000270F	运气9999
Level	0074D3D8	自动	直写	0x00000063	等级99
Hp	0074D3B0	自动	直写	0x0000270F	HP9999
Hpmax	0074D3B4	自动	直写	0x0000270F	HP上限9999
Tpmax	0074D3BC	自动	直写	0x0000270F	TP上限9999
Tp	0074D3B8	自动	直写	0x0000270F	TP9999
Exp	0074D3DC	自动	直写	0x0000270F	EXP9999
Money	007458A0	自动	直写	0x0098967F	MONEY9999999
Green	0074D3E0	自动	直写	0x00002710	合体技满

GBA 哈利波特与阿兹卡班的囚徒

美版 游戏原名 Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

金钱

030031E0 05F5E0FF

迷你游戏全开

03005605 FF

哈利波特

体力

030024F4 03E7

魔法

030024F6 03E7

灵敏度

03002516 00

攻防最大

0300251A 0000

赫敏

体力

0300253C 03E7

魔法

0300253E 03E7

灵敏度

攻防最大

罗恩

体力

03002584 03E7

魔法

03002586 03E7

灵敏度

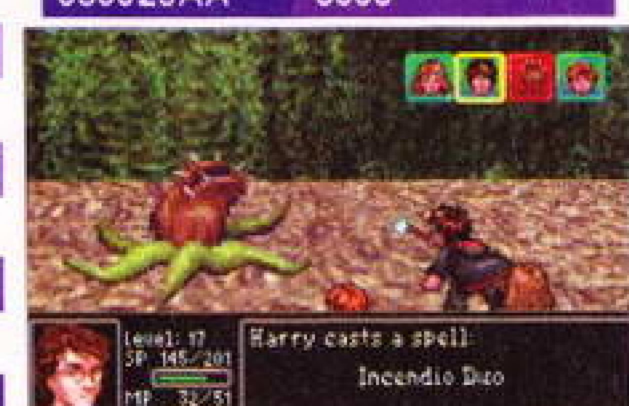
030025A6 00

攻防最大

030025AA 0000

金手指使用方法

金手指码针对VBA版的GBA模拟器。进入游戏后点击Cheats，接着选择Cheats-List，点击Code，在空格处填入金手指码，按OK键确定。而某些4打头的的金手指码请在CodeBreaker内的空格里输入。



掌机游戏综合发售表

当大家拿到本辑《掌机王SP》的时候，2007年已经来临了。年末商战刚刚结束，1月中上旬的受注目作品并不算多，在年末商战中钱包被掏空的玩家，正好可以趁着这段时间缓一缓。一月下旬，超人气街机卡片游戏"《三国志大战》系列"首次登陆NDS平台，将在掌机平台上再度掀起一股《三国志大战》热潮。PSP方面，FPS大作《彩虹六号 维加斯》美版也将在月底发售，值得关注。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。
3.红色字体为受瞩目游戏。

GAMEBOY ADVANCE

2007年2月5日			
最终幻想VI Advance Final Fantasy VI Advance	Square Enix	RPG	29.99美元

Nintendo DS

2007年1月11日			
掌中乐习 绝对音感训练DS てのひら乐习 绝对音感トレーニングDS	Success	ETC	3800日元
DS电击文库 伊里野的天空、UFO的夏天 DS电击文库 イリヤの空、UFO之夏	Media Works	AVG	3200日元
2007年1月16日			
逆转裁判2 Phoenix Wright: Ace Attorney Justice for All	Capcom	AVG	29.99美元
2007年1月18日			
怪盗瓦里奥 7代目 怪盗ワリオ・ザ・セブン	Nintendo	ACT	4800日元
茶犬的房间DS2 お茶犬の部屋DS2	MTO	SLG	4800日元
世界树迷宫 世界树の迷宫	Atlus	RPG	4800日元
2007年1月25日			
许愿屋 天使的记忆 ウィッシュルーム 天使の记忆	Nintendo	AVG	4800日元
绘图方块DS ピクロスDS	Nintendo	PUZ	3800日元
三国志大战DS 三国志大战DS	SEGA	TAB	5800日元
日本语文章能力检定协会协力 正确日本语DS 日本语文章能力检定协会协力 正确日本语DS	每日Communications	ETC	3800日元
2007年2月1日			
怪物屋 モンスター・ハウス	THQ	AVG	4800日元
牧场物语 与你共建小岛 牧场物语 キミと育つ岛	MMV	SLG	4800日元
SNK VS. Capcom 卡片战士DS SNK VS. Capcom Card Fighters DS	SNK Playmore	TAB	29.99美元
2007年2月6日			
月光骑士 Lunar Knights	Konami	A·RPG	29.99美元
2007年2月8日			
喷射脉冲 ジェットインパルス	Nintendo	STG	4800日元
光辉圣约 ルミナスアーク	MMV	S·RPG	4800日元
龙珠Z 遥远的悟空传说 ドラゴンボールZ 遥かなる悟空传说	NBGI	RPG	4800日元

2007年2月15日			
雷顿教授与不可思议之镇 レイトン教授と不思议な町	Level5	AVG	4800日元
2007年2月22日			
右脑锻炼DS 七田式 成人瞬间直感训练 右脳锻炼ウノタンDS 七田式 大人の瞬カントレーニング	Interchannel	ETC	3800日元
我是航空管制官DS ぼくは航空管制官DS	Interchannel	SLG	4800日元
Keroro军曹 演习! 全员集合2 ケロロ军曹 演习だョ! 全员集合パート2(暂名)	NBGI	ACT	4800日元

PlayStation Portable

2007年1月2日			
合金弹头合集 Metal Slug Anthology	SNK Playmore	STG	39.99美元
2007年1月11日			
Gunpey-R グンペイ リバース	NBGI	PUZ	3800日元
2007年1月18日			
巫术 帝国Ⅲ 霸王的系谱 ウィザードリィ エンパイアⅢ 覇王の系谱	Star Fish	RPG	4800日元
TALKMAN式 英语会话 TALKMAN式 しゃべリンガル英会话	SCEJ	ETC	4800日元
2007年1月23日			
英雄传说 海之槛歌 The Legend of Heroes Ⅲ:Song of the Ocean	NBGI	RPG	39.99美元
2007年1月25日			
Routes 携带版 ルーツ ポータブル	AquaPlus	AVG	4800日元
沙罗曼蛇 携带版 沙罗曼蛇 ポータブル	Konami	STG	3980日元
兵蜂 携带版 ツインビー ポータブル	Konami	STG	3980日元
Q版沙罗曼蛇 携带版 パロディウス ポータブル	Konami	STG	3980日元
视听感觉 填字游戏天国 视て听いて脳で感じてクロスワード天国	SEGA	PUZ	2800日元
2007年1月30日			
彩虹六号 维加斯 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubi Soft	FPS	39.99美元
战士帮 The Warriors	Rockstar	ACT	39.99美元
2007年2月1日			
Kanon Kanon	Prototype	AVG	4800日元
伊苏 纳比斯汀的方舟 特别版 イース ナピシュテムの匣 特别版	Konami	A · RPG	4980日元
2007年2月12日			
咕噜小天使 Gurumin: A Monstrous Adventure	Mastiff Games	A · RPG	39.99美元
2007年2月13日			
速度与激情 The Fast and the Furious	NBGI	RAC	39.99美元
2007年2月15日			
宿命传说2 テイルズ オブ デスティニー2	NBGI	RPG	4800日元
Lumines II ルミネスII	Q Entertainment	PUZ	4980日元
2007年2月18日			
怪兽王国 晶石召唤师 Monster Kingdom: Jewel Summoner	SCEA	RPG	39.99美元
2007年2月20日			
亚瑟与迷你王国 Arthur and the Invisibles	Atari	ACT	29.99美元
2007年2月22日			
Snow Snow	Prototype	AVG	4800日元
怪物猎人 携带版 2nd モンスターハンターポータブル 2nd	Capcom	ACT	4800日元

VIDEO-CD

口袋光环

POCKETHALO

掌机王SP

口袋光环 精彩内容导视

Vol.56



新作快报



收录宣传影像

《最终幻想XII 亡灵之翼》

《勇者斗恶龙IX 星空的守望者》

《美妙世界》

《圣剑传说 玛娜英雄》

收录即将发售的掌机游戏最新宣传影像，让你了解到游戏的最新情报。

火热试玩台

收录试玩影像

《噗哟噗哟15周年纪念》

《世界传说 光之神话》

《流星洛克人》

《大战略 携带版2》



将近期掌机新作一网打尽，通过实际试玩让你了解游戏的精彩表现。

劲作推荐



掌机大作的精彩表现如何，
就让我们通过影像来一览全貌吧。

《陆行鸟和魔法画册》

《最终幻想》中的可爱吉祥物陆行鸟又在NDS上做主角啦。这次的游戏虽然是款另类小游戏集合，但依旧能让大家体验到神奇的冒险故事。

《不可思议的迷宫 风来之西林DS》

以该系列的原点作品——SFC版《西林》为蓝本的移植作登陆NDS。游戏中还加入了大量新要素，不仅让老玩家感动，也让新玩家惊喜。

天下聚会



上海聚会MV

由上海PSPSH聚会提供的聚会MV，与大家一同来分享聚会的乐趣！

VIDEO-CD

口袋光环

掌机王SP



本栏目将为大家介绍最近上市的游戏杂志书刊，帮助大家及时了解游戏杂志书刊的上市消息以及重头内容，方便大家有选择性地购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，不妨登陆Levelup网站的“电玩书刊区”(http://www.levelup.cn/book/)，那里可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会以原价6折的优惠购买最新书刊。



LEVELUP 游戏城寨 LeveL 21

1月7日 全国上市

“城寨风采”电子彩票 第003期随刊赠送！

《高达无双》、《超级机器人大战W》等新作速报
Web Show：[专题]离开互联网的日子/一位网民的年终总结
美优馆：原史奈
掌机研究室：自制系统OE-B运行任意PS ISO/TA-082软降成功

游戏人 第21辑

新年文化盛宴 **1月11日 全国上市**

这一次的《游戏人》为各位准备了不少次世代相关内容，如“索尼叛逆者”久多良木健传记，Blu-ray Disc和HD DVD的光盘格式大战，以及十余款次世代游戏的集中评论。此外，还准备了史上最低分游戏特辑，人工智能综述，2006动漫盘点等多篇特企特稿，精彩目不暇接。本次的音乐CD收录近期好听的游戏歌曲，并特别精选《蓝龙》OST，另赠送《EVA》主题两用年历。请勿错过！



龙珠 世界全书 LeveL 19

144页16开精装特辑+精选金曲CD **已全国上市**



本书将带你了解到之前你所不知道的《龙珠》的秘密，对《龙珠》的世界观、角色、战斗、道具等方面进行了完全解析，并收录了鸟山明亲自评选的数项最佳，官方投票数项十大排名，其他名家笔下的“异色龙珠”等精彩内容，而且还将为大家特别奉献鸟山明与尾田荣一郎两位大师最新合作绘制的纪念版漫画——《龙珠×海贼王》。另外，附送的《龙珠 最强之音》CD则精选了动画中数首动听的歌曲，值得您永久珍藏。各地报刊亭销售中。



游戏机实用技术 2007年2月A

已全国上市

收录《荒野兵器5》、《圣剑传说4》、《失落的星球 极点危机》、《世界传说 光明神话》4款大作攻略，另附《如龙2》、《召唤之夜4》、《宿命传说》完全研究。小说回廊推出《潜龙谍影 掌上行动》小说。特别企划：谁动了我们的历史？新闻专题：新·任天堂王朝。DVD收录蓝龙游戏点评、Wii热血最强等精彩内容。本期赠品为JUMP全明星海报。各地报刊亭销售中。



掌机王SP

57辑

1月中旬

全国上市

热门游戏深度研究

流星洛克人

隐藏要素深度研究

风来真书

《风来之西林DS》高级技巧解析

勇者斗恶龙怪兽统领者

全怪物合成研究

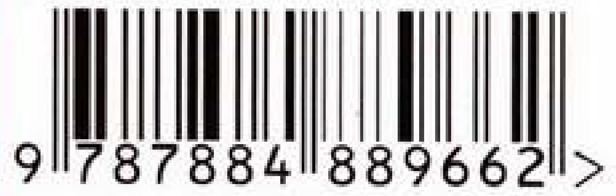
口袋光环

口袋光环 Vol.57

精美赠品

《DQMJ》主题贴纸





ISBN 7-88488-966-8

9 787884 889662

只要购买《掌机王SP》

就有机会中奖！

定价：8.8元